+ PROMOÇÃO + PLAYSTATION 2 !!!

# SUPER GAMEPOWER

www.sgponline.com.br

## DETONADOS:

## Resident Evil 4

## + Mercenaries

- Winning Eleven 8 International
- Champions Return to Arms
- NBA Street V3
- Racing Gears Advance
- The Punisher
- Death by Degrees
- Samurai Western
- Shaman King: Legacy of Spirits
- Shadow of Rome

A raposa está de volta!

**StarFox: Assault**

Arrase os demônios com estilo em

# Devil May Cry 3

EDITORA OPTION
Nº 120
R$ 6,90
POOL editora
ISSN 0104-611X

# Verão Irresistível

XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox




Golden Eye
Rogue Agent




Ghost Recoon 2




Morta
De

Fable

Halo 2

Def Jam
Fight for NY

PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS



credibles




Grand Theft Auto
San Andreas




Midnight Club 3
Dub Edition

Ratchet & Clank
Up Your Arsenal

Need For Speed 2

SpongeBob
Squarepants
The Movie

GameCube GameCube GameCube GameCube GameCube GameCube Ga




Kart
Dash




Prince of Persia
Warrior Withing

The Lord of
the Rings
The Third Age

Donkey Konga

Paper Mario
The Thousan
Year Door

dvance GameBoy Advance GameBoy Advance GameBoy Advance GameBoy A




émon LeafGreen

Kingdom Hearts
Chain of
Memories

Tak 2
The Staff of
Dreams

Pokemón FireR

Nintendo DS Nintendo DS Nintendo DS Ninten

Ridge Racer DS

Spider Man DS

Super Mario

SS GAMES
Vd. Sta Ifigênia, N 70
tel.: (11) 3328-6801 /02/03
A 50 m.do Metrô São Bento
www.ssgames.com.br
XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox XBox
Star Wars Knights II The Sith Lords
Playboy The Mansion
Doom 3
Dead Or Alive Extreme Beach Volleyball
Dance Dance Revolution Ultramix 2
PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2 PS2
Star Wars Battlefront
Metal Gear Solid 3 Snake Eater
Call of Dutty Finest Hour
Rumble Roses
Leisure Suit Larry - Magna Cum Laude
GameCube GameCube GameCube GameCube GameCube GameCube GameCube
Metroid Prime 2 Echoes
Tony Hawk's Underground 2
Mario Party 6
Resident Evil 4
WWE Day of Reckoning
GameBoy Advance GameBoy Advance GameBoy Advance GameBoy Advance
Donkey Kong Country 2
The Incredibles
Power Rangers Dino Thunder
Tony Hawk's Underground
Nintendo DS Nintendo DS Nintendo DS Nintendo DS Nintendo DS Nintendo DS Nintendo DS
The Urbs Sins in the City
Rayman DS
Feel the Magic XY XX
NaçãoDesign

# Sumário

## PC

Teenage Mutant Ninja Turtles:
Mutant Melee ..... 17
Crime Life: Gang Wars ..... 21
Cold Fear ..... 22
Condemned ..... 23
The Godfather ..... 23
Winning Eleven 8 International ..... 32
The Punisher ..... 34

## XBOX 2

Condemned ..... 23

## XBOX

Teenage Mutant Ninja Turtles:
Mutant Melee ..... 17
Without Warning ..... 20
Beat Down: Fists of Vengeance ..... 20
Crime Life: Gang Wars ..... 21
Cold Fear ..... 22
Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith 22
The Godfather ..... 23
Winning Eleven 8 International ..... 32
NBA Street V3 ..... 33
The Punisher ..... 34

## PLAYSTATION 3

Condemned ..... 23

## PLAYSTATION 2

Castlevania: Curse of Darkness ..... 16
Dynasty Warriors 5 ..... 18
Namco x Capcom ..... 19
Without Warning ..... 20
Drakengard 2 ..... 20
Beat Down: Fists of Vengeance ..... 20
Crime Life: Gang Wars ..... 21
Saint Seiya: Chapter Sanctuary ..... 21
Tales of Legendia ..... 22
Cold Fear ..... 22
Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith 22
The Godfather ..... 23
Devil May Cry 3 ..... 26
Winning Eleven 8 International ..... 32
NBA Street V3 ..... 33
The Punisher ..... 34
Death by Degrees ..... 34
Samurai Western ..... 35
Shadow of Rome ..... 35
Champions Return to Arms ..... 36

## NINTENDO DS

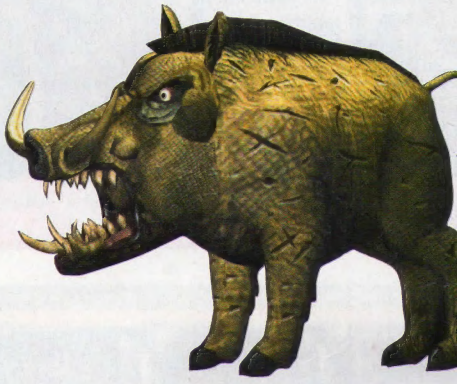
Castlevania ..... 17
Dragon Booster ..... 17
Lost in Blue ..... 18
Frogger ..... 18
Harvest Moon: Song of Happiness ..... 19
Gyakuten Saiban ..... 21
Another Code ..... 24
Naruto ..... 24
Harvest Moon: Colobockle Station ..... 24
Kirby's Magic Paintbrush ..... 24

## GAME CUBE

Teenage Mutant Ninja Turtles:
Mutant Melee ..... 17
StarFox: Assault ..... 30
NBA Street V3 ..... 33

## GAME BOY ADVANCE

Dynasty Warriors Advance ..... 18
Sudeki ..... 22
Racing Gears Advance ..... 37
Shaman King: Legacy of Spirits -
Sprinting Wolf/Soaring Hawk ..... 37


## DETONADOS

Resident Evil 4 ..... 48
Mercenaries ..... 62

## PSP

TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing
Simulator ..... 19
The Godfather ..... 23

## FLASHBACK

Resident Evil 4 ..... 70

## DICAS


**PlayStation 2**

Mortal Kombat Deception ..... 38
NBA Street V3 ..... 38
Rumble Roses ..... 38
Champions: Return to Arms ..... 39
Judge Dredd: Dredd vs Death ..... 39
Capcom Fighting Evolution ..... 40
Jak 3 ..... 40
Neo Contra ..... 40
Ratchet and Clank: Up Your Arsenal ..... 41
Samurai Warriors: Xtreme Legends ..... 41
Shaman King: Power of Spirit ..... 41
SD Gundam Force ..... 41

**GameCube**

Mortal Kombat Deception ..... 38
NBA Street V3 ..... 38
Army Men: RTS ..... 41
Mario Power Tennis ..... 42

**XBox**

Mortal Kombat Deception ..... 38
NBA Street V3 ..... 38
Star Wars Knights of the Old Republic II:
The Sith Lords ..... 44
Dead or Alive Ultimate ..... 44
Dynasty Warriors 4 ..... 45

**Game Boy Advance**

Shaman King: Legacy of Spirits, Soaring Hawk .... 42
Boktai 2: Solar Boy Django ..... 42
Tony Hawk's Underground 2 ..... 42
Rockman Exe 5: Team of Blues ..... 42
Codename Kids Next Door: Operation S.O.D.A. ... 43
F-Zero Climax ..... 43
Teenage Mutant Ninja Turtles 2: Battle Nexus ..... 44

**GameShark**

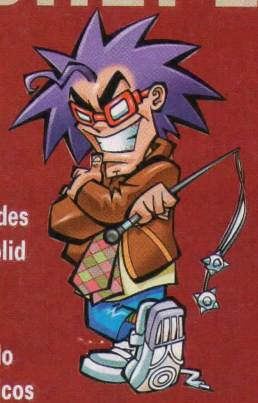
**PlayStation 2**

Champions: Return to Arms ..... 44
Dynasty Warrios 4 ..... 44
Shadow of Rome ..... 44
Mortal Kombat: Deception ..... 45

**GameCube**

DragonBall Z: Budokai 2 ..... 45

# CARTA DO CHEFE



Saudações, galera! Aqui quem fala é o seu Chefinho querido! Beleza? Agora acabou a moleza. O Carnaval se foi, começaram as aulas e já estão pensando na Páscoa, né? Mas no mundo dos videogames o cenário ainda está com toda força, depois da enxurrada de grandes lançamentos do final de 2004? Lembram? Metal Gear Solid 3, San Andreas, Halo 2, Metroid Prime 2, tudo candidatíssimos a jogos do ano. E esse ano também já começou com bombástico Resident Evil 4, o Detonado do mês. Realmente a Capcom se superou nesse game. Gráficos sensacionais e ação emocionante, o "horroroso" jogo do GameCube já chega com pinta de campeão de 2005. Na matéria você vai conferir todos os passos para terminar bem e conseguir as armas secretas. O outro Detonado também não é fraco, não. Seguindo a trilha de Grand Theft Auto, o Mercenaries, de PlayStation 2 e Xbox, possui todas as qualidades que fizeram a fama desse clássico. Fases enormes e muitas missões aguardam o jogador. Mostramos as localizações de todos elementos secretos do game. Se você gosta desse estilo, vai se ligar em Mercenaries, que, junto com Resident Evil 4 e San Andreas, foram os títulos mais vendidos em janeiro nos EUA. E os lançamentos do mês estão um show de bola também. Para começar temos as espadadas e tiros do estiloso Dante, um cara que não deixa barato para ninguém. Claro que estou falando de Devil May Cry 3, famosa série da Capcom exclusiva do PlayStation 2. Mas o GameCube também chega forte com outro clássico: StarFox: Assault. Depois de explorar outros ares com StarFox Adventures, a Nintendo e Namco resolveram voltar às raízes, apesar de ainda ter fases de missões de solo. Quem é fã de futebol vai de esbaldar com a edição americana de Winning Eleven 8 International, que também vem para PC e possível de jogar online com jogadores de todo o mundo. O RPG tradicional EverQuest está com mais um game. É Champions: Return to Arms, para os "amassadores de botões" se esbaldarem matando hordas de inimigos. Ligado num basquete? NBA Street V3 vai fazer sua cabeça. Com os astros da NBA jogando em quadras de rua, o estilo vale tanto quando as cestas. Quem tem o GameCube vai se divertir um pouco mais, já que a turma de Mario faz uma participação mais que especial. Imaginou Mario, Luigi e a princesa Peach jogando com LeBron James e aquelas feras todas? Quem curte games mais fortes pode experimentar o peso da justiça com as próprias mãos com "The Punisher", baseado no filme do Justiceiro. E também tem "Shadow of Rome", que tem a Roma antiga como tema, com direito a luta entre gladiadores. Samurai Western aposta no contraste, com um samurai enfrentando bandidos no Velho Oeste. As falas estão muito engraçadas. E o Game Boy Advance ataca com Shaman King: Legacy of Spirits, um desenho famoso no Japão e Racing Gears Advance, que lembra um jogo bem antigo do NES, de 8 bits! Muitas saudades. Em Circuito Aberto você vai ficar sabendo de tudo sobre o Cell, o chip que será usado no PlayStation 3. Ele parece muito poderoso. E também saiba todos os detalhes do lançamento americano do PSP, o portátil poderoso da Sony. Com tantas novidade, se eu fosse você viraria rapidinho essas páginas para conferir tudo isso que falei! É isso aí!

**Chefe**

# Arte no Envelope

Continuem mandando seu desenho para **SuperGamePower**!
E concorra a 6 meses de assinatura grátis!

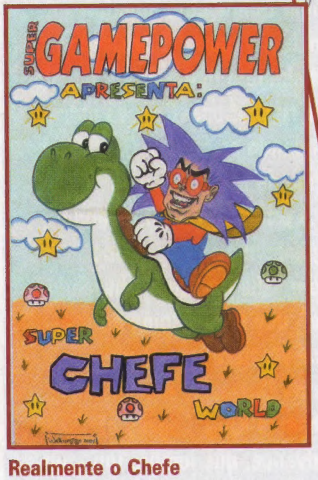
O Chefe poderoso alabou, e nem o próprio chefe entendeu porque não foi o escolhido. Por Wallency Steven da Luz de Brasília.

PREMIADO

A galera da SGP amou a arte de Fernanda Oliveira Mateus Borges de Lagoa da Prata, MG. E ela levou o prêmio do mês.

E aí chefe vai encarar? Falou tudo, é o que gostariamos de falar também. De Aline Hunger de Santa Cruz do Sul, RS.

Heron Santana Leal de São Paulo - SP mandou bem no lápis e fez um desenho fabuloso!




Realmente o Chefe está em todas... Por Wellington de Oliveira Acide de São Paulo - SP.

Mande sua Arte no Envelope para a redação da *SuperGamePower*
Rua Isabel de Góis nº 8, bl3, cj 93 - Cep 04173-150
Jd. Botucatu - São Paulo - SP

Olha aí o chefinho fazendo uma ponta em Kingdom Hearts... Por Anderson S. Gonçalves de Embu das Artes, SP.

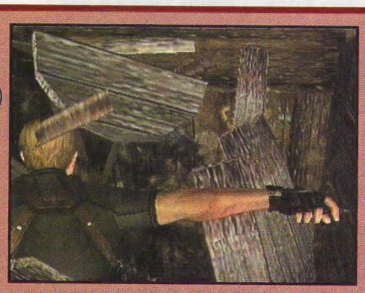
O velho Sonic, imortal, sem mais palavras... Feito por Gilson Roberto Paulino de Souza, de Águas de Lindeoia, SP.

# RANKING DOS 10 MELHORES

**Segundo os críticos da SuperGamePower**

**1 RESIDENT EVIL 4**

Resident Evil praticamente foi reinventado para essa versão e o resultado é surpreendente. Mais orientado à ação, a narrativa densa ganhou dinamismo e prende a atenção do início ao fim.



**2 DEVIL MAY CRY 3**

A terceira parte da série conta a juventude do meio-demônio Dante. Usando de diversos estilos, o jovem caçador detonará todos os monstros que surgirem.

**3 MERCENARIES**

Sendo uma espécie de Grand Theft Auto com temática militar, esse jogo de enredo não-linear tem aventura para dar e vender. Muitas armas e ação sem fim.

**4 NBA STREET V3**

O jogo coloca os basqueteiros da NBA para jogar informalmente nas ruas do mundo todos. Tanto quanto fazer pontos, é necessário ser "istáile".

**5 EVERQUEST: CHAMPIONS OF NORRATH**

Fãs das espadadas e magias têm muito que comemorar com o novo Everquest. O game fica ainda melhor no modo multijogador, em que prevalece a diversão.

**6 WINNING ELEVEN 8 INTERNATIONAL**

Agora a festa está completa. Com a versão americana do jogo de futebol mais conceituado do momento, todo o mundo pode tirar uma partida online.

**7 METAL GEAR SOLID 3: SNAKE EATER**

Hideo fecha a trilogia de Metal Gear Solid em um jogo com seqüência impressionantes de ação e história. Até mesmo as cenas de filme são interativas e praticamente fazem parte da parte jogável.

**8 METROID PRIME 2: ECHOES**

Apesar de não ter mudado muito em relação ao game anterior, Metroid Prime 2 continua mantendo a alta qualidade. O jogo é bem resolvido, com ótimos gráficos e o desafio é alto.

**9 STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS**

O RPG do ano de 2003 volta a carga. The Sith Lords, no geral, não supera o antecessor, mas continua sendo um dos melhores do gênero para o console.

**10 GRAND THEFT AUTO: SAN ANDREAS**

A briga de gangues está a todo vapor em San Andreas. Orange Grove, os Ballas, os Vagos, e os Varrios Los Aztecas estão em pé de guerra. Cenários enormes, muita liberdade e nenhuma censura são as armas da Rockstar.

# SGP NA REDE

## Faça um modelo 3D você também

Quer saber como as empresas fazem todos aquele visual? Já há quase uma década, os gráficos dos videogames passou por uma transformação. Com o poder da geração do PlayStation e do Saturn, os gráficos passaram a ser 3D, com visão livre. Assim, tudo que aparece na tela precisa ser montado em três dimensões também, e esses objetos são chamados de modelo 3D. Humanos, animais, objetos, carros e tudo mais são feitos com softwares especializados. As softhouses usam programas poderosos para criar todos esses modelos, mas há opções gratuitas na internet. Um deles é o 3D Canvas, da Amabilis. Não é simples trabalhar com esse tipo de programa, mas o site também oferece um tutorial, em inglês, para começar a montar seus primeiros modelos. Além da modelagem, será possível animar, criar estruturas, colocar texturas e tudo mais. O 3D Canvas roda em Windows 2000 ou XP, com 64MB de RAM e 16MB de vídeo. Mas como é uma aplicação pesada, o ideal é ter muita memória e processador rápido. Agora é mão na massa, quer dizer, no mouse, para montar seu próprio personagem.

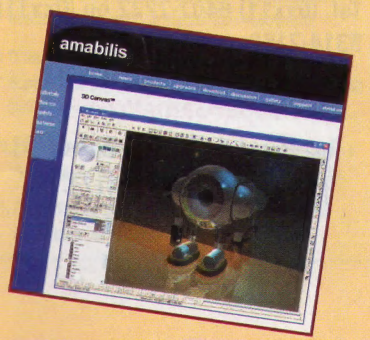
**Download do 3D Canvas**
*http://www.amabilis.com/downloads.htm*

**Tutoriais**
*http://www.amabilis.com/tutorials.htm*

**Plugins**
*http://www.amabilis.com/mediadownloads.htm #Scripts*

**Modelos**
*http://www.amabilis.com/mediadownloads.htm #3DCModels*

**Texturas**
*http://www.amabilis.com/mediadownloads.htm #TextureLibraries*



# SGP Responde

## CLASSIFICADOS

**Vendo 17 CDs e um Memory Card de PS2 por R$ 120,00**
**Tratar com Thiago**
**Tel.: (0xx11) 3781-4489**

**Compro Gameshark do Nintendo 64.**
**Tartar com Rafael**
**Tel. (0xx11) 5611-1633**

**Compro Fitas para Gameboy Color e para o GameBoy Advance até R$ 20,00 cada fita. E também compro GBA ou GBC.**
**Tratar com Tedoy Presley**
**Tel. (0xx64) 918-6445**

**Vendo 1 Dreamcast com 23 CDs alternativos e 2 Originais, com 2 controles e VMU na caixa com 1 ano de uso, por R$ 300,00. Vendo também 1 Nintendo 64 com 1 controle, um cartucho de memória, um cartucho de expansão de memória - Perfect Dark imperdível por apenas R$ 150,00.**
**Tratar com Alexandre**
**Tel. (0xx21) 3875-6719**
**Celular (0xx21) 9415-0261**

**Vendo Volante DreamCast Wheel Original da Sega na caixa, com manual de instruções em português por R$ 150,00 ou troco por Volante Logitech G.T. Force p/ PS2. Tratar com Rodrigo**
**Tel. (0xx11) 6407-7222 ou (0xx11) 9314-7158**

**SuperGamePower**
Rua Isabel de Góis, 8, Bl.3 Cj. 93
Jd. Botucatu - Cep 04173-150
São Paulo - SP

*Olá, galera, beleza? Bom, primeiramente quero parabenizá-los pelo ótimo trabalho que estão fazendo na nossa SGP. E também dizer que sou fã da revista desde 1999. Mas o que eu quero mesmo é uma dica de GameShark para o clássico da Capcom, que é Street Fighter EX Plus 2 (americano) do PlayStation, um dos jogos de luta que mais admiro. Gostaria apenas a de barra de especial infinita. Falou!!!*
*André Luis Ferreira, por e-mail*

***BB:** André, aqui na SGP o serviço é completo. Vamos publicar várias dicas, pois muita gente curte este grande game da Capcom.*

***Street Fighter EX Plus 2***

| | |
|---|---|
| *Código de ativação 1* | *D01BD1A4 000A*<br>*801BD1A6 1000* |
| *Código de ativação 2* | *D01BD19C FF52*<br>*801BD1A6 1000* |
| *Comando Joker reverso máximo jogador 1* | *D01EEB3A ????* |
| *Comando Joker reverso máximo jogador 2* | *D01EEB5C ????* |
| *Jogador 1: energia infinita* | *301E977C 00C8* |
| *Jogador 1: 75% de energia* | *E01E977C 00C8*<br>*301E977C 0096* |
| *Jogador 1: 50% de energia* | *E01E977C 00C8*<br>*301E977C 0064* |
| *Jogador 1: 25% de energia* | *E01E977C 00C8*<br>*301E977C 0032* |
| *Jogador 1: um golpe mata* | *301E977C 0000* |
| *Jogador 2: energia infinita* | *301EAFF8 00C8* |
| *Jogador 2: 75% de energia* | *E01EAFF8 00C8*<br>*301EAFF8 0096* |
| *Jogador 2: 50% de energia* | *E01EAFF8 00C8*<br>*301EAFF8 0064* |
| *Jogador 2: 25% de energia* | *E01EAFF8 00C8*<br>*301EAFF8 0032* |
| *Jogador 2: um golpe mata* | *301EAFF8 0000* |
| *Jogador 1: barra de Super Combo cheia* | *301E977D 0096* |
| *Jogador 1: sem barra de Super Combo* | *301E977D 0000* |
| *Jogador 2: barra de Super Combo cheia* | *301EAFF9 0096* |
| *Jogador 2: sem barra de Super Combo* | *301EAFF9 0000* |
| *Jogador 1: uma vitória basta* | *E01E667E 0000*<br>*301E667E 0001* |
| *Jogador 1 nunca vence* | *301E667E 0000* |
| *Jogador 2: uma vitória basta* | *E01E667F 0000*<br>*301E667F 0001* |
| *Jogador 2 nunca vence* | *301E667F 0000* |
| *Jogador 1: tempo Excel infinito* | *D01E97B6 0094*<br>*801E97B6 0096* |
| *Jogador 2: tempo Excel infinito* | *D01EB032 0094*<br>*801EB032 0096* |
| *Jogador 1: pontuação máxima* | *801E9594 967F*<br>*801E9596 0098* |
| *Jogador 2: pontuação máxima* | *801EAE10 967F*<br>*801EAE12 0098* |
| *Energia infinita para os dois jogadores* | *801AA5D6 2400* |
| *Começar na última fase* | *D01E6686 0000*<br>*801E6686 0006* |
| *Liberar tudo* | *801F4F0E FFFF*<br>*801F4F10 FFFF*<br>*801F4F14 FFFF* |
| *Tempo de treino 0:00:00* | *801E5D48 0000* |
| *Tempo infinito* | *301E667C 0063* |
| *Acertar mesmo de longe* | *D0144A2C 0014*<br>*80144A2E 2400* |
| *Liberar Maniac Mode* | *301EEB20 0001* |
| *Liberar Samples Data* | *301EEB23 0001* |
| *Chun-Li e Nanase sem saias* | *E01E7FD2 000E*<br>*801E6078 0000*<br>*E01E7FD2 0002*<br>*801E6192 0000*<br>*E01E984E 000E*<br>*801E62A8 0000*<br>*E01E984E 0002*<br>*801E63C0 0000* |
| *Jogador 2 não se mexe* | *801E985E 00F0* |

# AKIRA E AGORA

Precisamos ter mais capas assustadoras como o do mês passado. Pelo jeito, o cara da serra elétrica causou um terror na redação e os erros foram limados. Assim fica fácil trabalhar. Bom, vamos começar as correções. Na página 22 saiu um erro no jogo de PC: Age of Empires III. Tinha saído Age "if" Empires III. Assim não dá. Na matéria especial de Resident Evil 4, saiu um "Combinado as ervas" na página 27. O certo é "Combinando as ervas". No texto do jogo de Xbox, o Star Wars Knights of the Old Republic II: The Sith Lords, tem, no texto, o trecho "... promete er um prato cheio..." na verdade é "... promete ser um prato cheio..." Na página seguinte outro trecho errado: "... ajudante desses policias..." O certo é policiais. E que seria o "Game Boy Advande" que apareceu na página 42? Só se for o nosso conhecido Game Boy Advance. Para quem estava pensando na folia do carnaval quando a edição anterior estava sendo feita, até que não rolou tantos erros. Que seja sempre assim!

**Escreva sempre para a *SuperGamePower*, a melhor revista de games do planeta!!! O Chefe quer saber sua opinião sobre o que rola na revista.**

**SUPERGAMEPOWER**
**Rua Isabel de Góis 8, Bl. 3 Cj. 93**
**Jd. Botucatu - São Paulo - SP**
**CEP 04173-150**

# PROMOÇÃO

## CASAMENTO PERFEITO

A foto é apenas ilustrativa

**O que seria um casamento perfeito no mundo dos games? Quem casaria com quem? personagens, fabricantes, consoles? O que seria mais criativo e porque? Casar a XUXA com o GUGU? As idéias mais criativas leva o PlayStation 2. Se segura nessa, leitor!**

**PROMOÇÃO CASAMENTO PERFEITO** SUPER GAMEPOWER

**Envie este cupom até 10 de abril de 2005.**

Nome:_____ Idade:_____

Endereço: _____

Cidade: _____ Estado: _____

Cep:_____ Tel. _____

e-mail: _____

Qual é o casamento perfeito? E Porque?

_____

_____

_____

## Vencedor da Promoção Edição 117

**Nintendo DS ou PSP?**

**Frase: DS ou PSP? Não sei ainda, não joguei nenhum deles, mas acho que venderá mais o que estiver com um preço melhor, e maior quantidade de jogos.**

**Dagoberto Motta - São Paulo - SP**

## REGULAMENTO

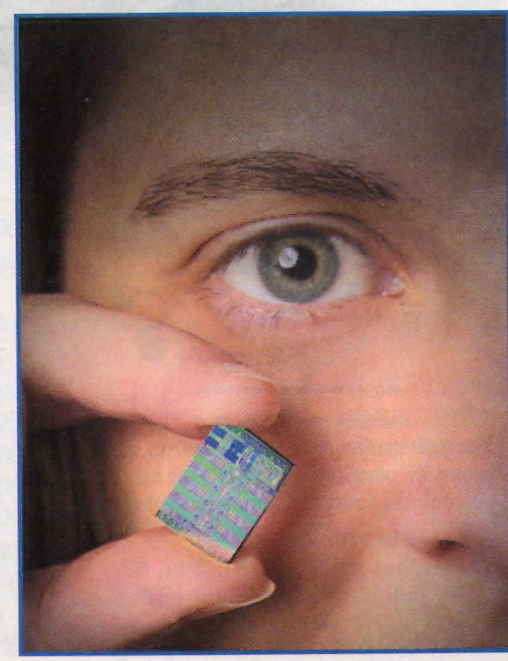
1. Essa promoção é válida em todo o território nacional no período compreendido entre 25/02/2004 e 10/042005.
2. Os participantes da promoção deverão escrever (em no máximo 3 linhas) uma frase contendo: Qual seria o casamento perfeito e porque. E enviar por carta, contendo nome completo, endereço, telefone, data de nascimento e CPF. Na hipótese de o participante ser menor de 18 anos, deverá enviar, juntamente com os dados acima, o nome e CPF do responsável.
3. Cada participante poderá enviar quantas cartas quiser, desde que seja uma por envelope, contendo as informações do Cupom. As cartas deverão ser nominais à *Casamento Perfeito* – Rua Isabel de Góis, 8 Bl 3 Cj 93 – Jardim Botucatu – São Paulo - SP - Cep 04173-150.
4. Não é necessário que os participantes adquiram a revista para participar da promoção. Pode-se tirar cópias do cupom ou escrever os dados solicitados no cupom em um papel à parte.
5. As descrições serão julgadas pela redação da *SuperGamePower*. Serão decisões definitivas e em caráter irrevogável, observando-se os seguintes critérios de julgamento: originalidade, criatividade e adequação à proposta da promoção.
7. Os participantes cedem desde já à Editora Option, definitivamente, todos os direitos autorais patrimoniais das descrições enviadas, sem que isso acarrete em ônus de qualquer espécie para a Editora.
8. Somente serão aceitas as cartas com selo de postagem carimbado até o dia 10/04/05, sendo automaticamente descartadas as cartas enviadas após esse prazo.
9. O resultado será publicado na edição 120 da revista *SuperGamePower*. Os prêmios serão entregues até o dia 25/07/05.
10. Não poderão participar dessa promoção os parentes e funcionários das empresas envolvidas na promoção.
11. O prêmio não poderá ser revertido em dinheiro ou trocado por outro prêmio.

# o Cell é o limite

**Sony apresenta o chip central de seu novo videogame e pode abrir uma nova era na guerra dos processadores.**

Cell: o coração do PlayStation 3 tem apenas 221mm2 de área, mas pode ficar ainda menor no futuro.

Em 7 de fevereiro, a IBM, Sony, Sony Computer Entertainment e a Toshiba apresentaram, na ocasião da ISSCC (International Solid State Circuits Conference), dados técnicos do novo processador que estão desenvolvendo. Tendo nome-código de Cell, o chip é altamente escalável, isto é, pode mudar de configuração e ser usado em várias aplicações, desde simples celulares até supercomputadores. Mas seu uso em escala, inicialmente, será no novo console da Sony, apelidado de PlayStation 3, que deve sair em 2006. O processador Cell é composto por múltiplos núcleos e usa, no momento, tecnologia de moldes de 90 nanômetros (um nanômetro é um milionésimo de milímetro). O chip mostrado, um protótipo finalizado, media 221 mm2 de área interna e continha 234 milhões de transistores. Segundo os engenheiros, ele é cerca de 10 vezes mais rápido que os PC atuais. O Cell tem capacidade de operar com velocidade superior a 4GHz e tem capacidade de cálculo de 256 gigaflops, ou seja, 256 bilhões de contas por segundo. O supercomputador mais lento da lista dos 500 mais rápidos do mundo tem performance de 851 gigaflops. Para efeito de comparação, o Emotion Engine, o processador do PlayStation 2 opera a 295MHz e faz 6,2 bilhões de cálculos por segundo.

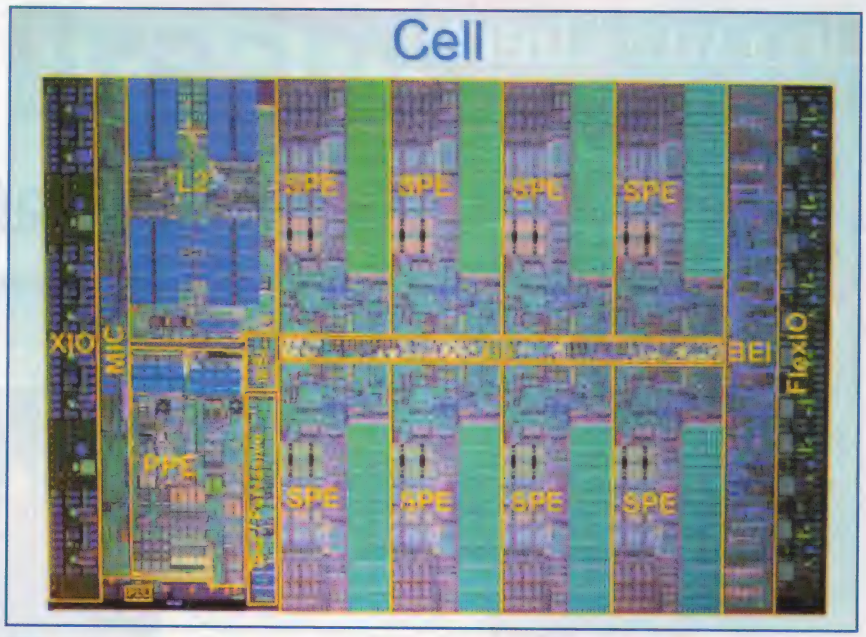


## Múltipla personalidade

O clock do processador não chega a ser tão rápido, visto que chips Pentium atuais já chegam a 3,8GHz. O Cell, em laboratório, pode rodar a quase 5GHz, mas por questões de economia de energia e do aquecimento, chip configurado para um videogame deverá ser em torno de 3GHz. Mas isso não significa que seja um chip lento, pois ele possui múltiplos núcleos. São dois tipos de núcleo: a PPE (Power Processor Element) e a SPE (Synergic Processor Element). O chip apresentado continha uma PPE e oito SPE, mas essa configuração pode variar conforme a aplicação. A PPE é baseado na arquitetura PowerPC, muito próxima aos chip que equipam o Macintish G5, da Apple. A PPE é um núcleo de 64 bits e serve para o processamento geral, como rodar sistemas operacionais e controle de tarefas. Ela roda dois threads ao mesmo tempo, e possui cache de instrução e de dados de 32KB além de um cache L2 de 512KB e especula-se que tenha compatibilidade com o PowerPC 970, CPU do referido G5. Em resumo, é uma arquitetura bastante convencional. O diferencial do Cell está nas SPE, de 128 bits, especializado em cálculos de pontos flutuantes, isto é de números fracionários, essenciais para fazer os gráficos que se vê hoje em dia. Cada uma das SPE trabalha de forma independente, mas tem a capacidade de se comunicarem entre si. Assim, as softhouses terão liberdade para definir tarefas para cada processador. Cada um desses núcleos possui uma memória própria, de 256KB. Além disso, as SPE podem acessar a memória principal também. A SPE também se caracteriza pelos 128 registradores de 128 bits, um número alto para os padrões atuais, no nível dos CPU da série Itanium, da Intel, dedicado a servidores.

## Uma avenida de dados

O trânsito de dados da memória interna usará tecnologia da empresa Rambus, a XDR DRAM e tem velocidade de 25,6 gigabytes por segundo, quase três vezes mais rápido que os micros atuais. Ainda há um bus externo de 76,8 gigabytes por segundo, que servirá para se conectar com o chip gráfico ou outro Cell. Aliás, esse é outra característica do chip, de se interligar, nativamente, com outros processadores da mesma família.




**Slide mostra cada um dos componentes e os nove núcleos (PPE e SPE) do chip.**

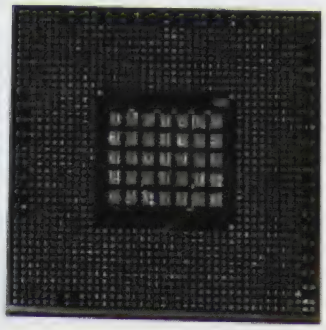
## Segurança de dados

Como explicado cada SPE possui a sua própria memória. E possui um sistema de segurança chamado de modo isolado e, nessa situação, a memória só pode ser acessada através do próprio núcleo. Isso garante uma segurança dos dados já que somente programas reconhecidos poderão acessar a SPE. Essa função vai ao encontro dos produtores de conteúdo, que querem ter garantia da proteção de direitos autorais. Assim, esse conteúdo tem a garantia de rodar num ambiente seguro. O PC também parte para essa solução, abrigando uma partição exclusiva para conteúdo protegido.

## Os outros componentes do PlayStation 3

Todos esses dados se referem apenas ao processador central do novo videogame da Sony. A tecnologia dos gráficos está sendo desenvolvido em conjunto com a nVidia, famosa fabricante de placas gráficas. A rival canadense ATI cuidará dos sucessores do GameCube e Xbox. A memória usará chips de 512 megabits, totalizando 256 ou 512 megabytes totais, dependendo do número de chips presumidos a serem usados. O drive de mídia deve ser o BD-ROM, que usa disco de Blu-Ray de 25 gigabytes por camada e usa laser azul. O console deve ser apresentado até março, em evento próprio da Sony e também na E3, a mais famosa feira de games do mundo, que acontece entre 18 e 20 de maio.

**O chip Cell completo, com todas as "perninhas".**



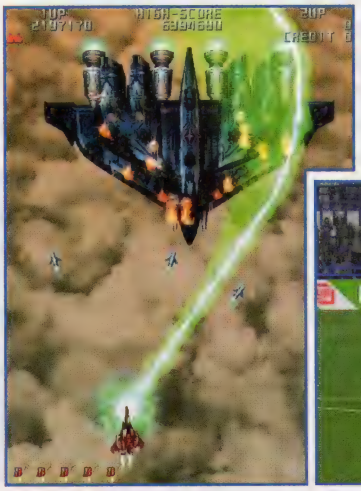
# Feira japonesa de arcades mostra novo Mario Kart

Em 18 e 19 de fevereiro aconteceu a AOU2005, feira japonesa de arcades. O setor vive um encolhimento há muitos anos e as softhouses investiram em diversificação, como uma rede que interligam máquinas e cartões magnéticos que grava dados do usuário. A grande novidade do evento foi Mario Kart Arcade GP, feito pela Namco em colaboração com a Nintendo. Além dos personagens de Mario, a mascote Pac-Man também participa da corrida. Diferentemente das versões de consoles, os itens são escolhidos antes da corrida começar. Além disso, uma minicâmera fotografa os jogadores e sua imagem aparece como um ícone no game. O jogo roda na placa Triforce, com tecnologia similar ao GameCube e, portanto, uma conversão é relativamente simples para o console da Nintendo. A Konami trouxa mais jogos musicais: Dance 86.4 Funky Radio Station e Toy's March. Raiden III e The Fast and the Furious: Wild Speed foram os destaques da Taito. Futebol foi o assunto principal da Sega, com World Club Champion Football European Clubs 2004-2005, com modo multiplayer online.

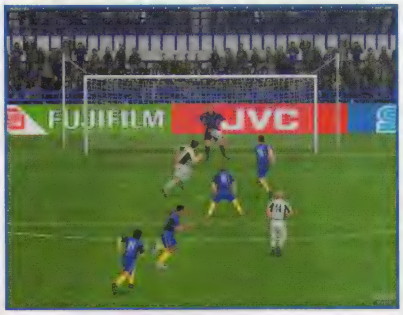
Mario Kart Arcade GP: até 4 jogadores podem competir ao mesmo tempo no game feita para placa similar ao GameCube...

...foto dos participantes aparece como ícones durante o jogo, aumentando mais a diversão...

... Pac-Man faz participação mais que especial.




Raiden III: Taito retoma clássico jogo de tiro.



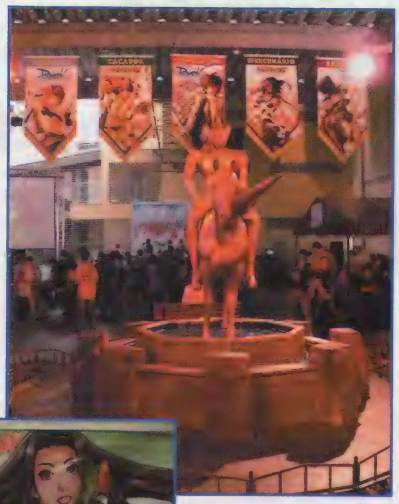

World Club Champion Football European Clubs 2004-2005

Dance 86.4: a Konami continua investindo em jogo de dança.

# Anime Dreams 2005
## agita São Paulo

Aconteceu de 21 a 23 de janeiro a segunda edição da Anime Dreams no colégio Marista Arquidiocesano. O evento é voltado para fãs de desenhos japoneses além de RPG e games. O evento contou com várias atrações como gincanas de quiz, karaokê, cardgames, concurso de cosplay (fantasia baseado em personagem de game ou desenho), exibição de animês e lojas especializadas. Algumas lojas de games, além da Level-up e a Nintendo também se fizeram presentes. A Level-up montou uma cidade cenográfica, uma praça, baseado numa localidade de Ragnarok. A Nintendo trouxe parte de sua estrutura usada na EGS, feira nacional de games, que se realizou em novembro. O grande novidade foi Resident Evil 4, montado numa tenda negra e com promotores vestidos de Illuminados.

**A Nintendo trouxe a maior parte da estrutura da EGS. O público pôde conferir novamente o Nintendo DS, além poder jogar o esperado Resident Evil 4.**

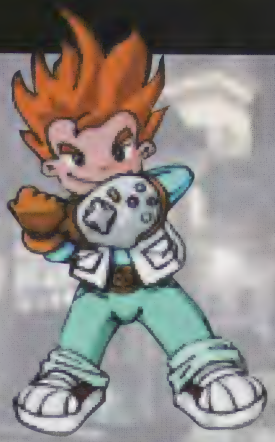


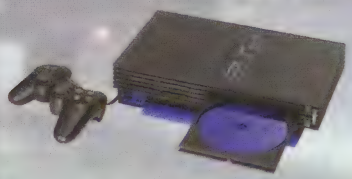
**Level-up montou uma cidade cenográfica baseada no RPG online Ragnorok.**

**Campeonatos de games pipocaram por todo o evento. Nesse estande, o jogo escolhido foi Winning Eleven 8.**


J&C Games

Venda de videogames, acessórios, jogos, destravamentos e manutenção.





PlayStation 2

GameBoy Advance

GameBoy SP.

XBox

GameCube

Despachamos para todo o Brasil. (Sedex á cobrar)
Parcelamos em 5 vezes. Para outros estados somente em depósito bancário.

Tel./Fax: (011) 6605-5081

Rua Siqueira Bueno, 2181 - cj. 4 - Moóca
www.jcgames.com.br
contato@jcgames.com.br

# News

## ELETRONIC ARTS NEGOCIA COMPRA DA UBISOFT

Segundo a agência de notícias Reuters, a Electronic Arts estaria em negociações com a Ubisoft para comprar a produtora francesa. A gigante americana, que já comprou estúdios como a Maxis e Westwood, já tem 20% das ações da Ubisoft.

## CRIADOR DE FINAL FANTASY ANUNCIA NOVO GAME PARA NINTENDO DS

Hironobu Sakaguchi, ex-produtor de Final Fantasy e fundador da Mist Walker, anunciou um jogo de estratégia para Nintendo DS. O game seria controlado quase que totalmente pela tela sensível ao toque e com um grupo de personagens de 4 ou 5 integrantes. A direção de arte está a cargo de Hideo Minaba, o mesmo de Final Fantasy XII.

## Notícias da Nintendo

### Documento traz detalhes do Revolution

Um suposto participante de uma reunião de acionistas da Nintendo publicou na internet uma anotação com detalhes do novo console da empresa. O sucessor do GameCube, que tem nome-código de Revolution, teria o nome de Nintendo 21. A mídia teria 8cm de diâmetro e seria acondicionado num cartucho plástico e com duas faces de gravação, totalizando 5,4GB de dados. O controle teria as maiores novidades, como sensores de pressão e de esfregadas, além de botões que se assemelham a ventosas. O aparelho teria uma comunicação sem fio, usado a rede PHS, usado nos celulares japoneses. A Nintendo não se pronunciou sobre os rumores e o console está programado para aparecer na E3 deste ano.

### Nintendo patenteia no sistema de câmera

A Nintendo atualizou uma de suas patentes sobre um novo sistema de câmera para jogos multijogador. O sistema permite a visualização de diferentes personagens na tela, independente de sua posição. Os detalhes do processo não foram especificados nem qual videogame usará o sistema, caso seja confirmado.

## Microsoft Urgente

### Sucessor do Xbox poderá ter carcaça removível e controle sem fio de fábrica

Segundo site Kotaku, citando fontes de dentro da Microsoft, o sucessor do atual videogame da Microsoft terá o nome de Xbox 360, com um visual bem diferente do aparelho atual. O novo videogame seria mais arredondado e fino, e poderia ser usando tanto na horizontal como na vertical, como o PlayStation2. As peças externas poderiam ser removíveis, podendo o usuário personalizar o visual do console, tal qual como se faz com celulares. Os controles seriam sem fio por padrão e teria saída digital de áudio e vídeo de alta definição. Quanto ao disco rígido, o console poderá vir em duas versões: com ou sem o dispositivo. Os planos da Microsoft seria ter compatibilidade com o atual Xbox, mas isso ainda não foi implementado com sucesso. A Microsoft ainda não anunciou o sucessor do Xbox oficialmente.

### Novo Xbox chega antes do Natal

A revista européia publicou uma matéria em que afirma que o novo Xbox será lançado entre outubro e novembro. A fonte da reportagem foram as lojas de games.

### Console de próxima geração deverá usar DVD comum

Enquanto se especula que a Sony use a mídia Blu-Ray, de grande capacidade, o novo Xbox continuará a usar o DVD convencional, segundo o site de tecnologia The Inquirer. A decisão teria sido tomada por questões de custo. Mas os discos terão novo sistema anti-pirataria.

### Microsoft faz recall de fio defeituoso

A fabricante do Xbox anunciou um recolhimento de todos os cabos elétricos do console produzidos antes de 13 de janeiro de 2004, devido a um defeito que pode causar curto circuito. Até o momento, 30 casos foram confirmados.

# Por dentro da Sony

## PSP chega nos EUA em 24 de março a 250 dólares

A Sony anunciou que o portátil PSP chega nos EUA em 24 de março. O primeiro milhão de unidades virão com o filme Homem-Aranha 2 de brinde, em formato UMD, para assistir no próprio aparelho. O pacote americano custará 250 dólares e é equivalente ao Value Pack japonês, contendo o aparelho, um cartão de memória de 32MB, uma alça, fones de ouvido com controle remoto, uma bolsa, uma fonte, pano de limpeza e um disco de demonstração. Os games custarão 39 dólares cada um. Veja a lista de jogos disponíveis no lançamento americano:

- Ape Escape: On the Loose
- ATV Offroad Fury: Blazin' Trails
- Darkstalkers Chronicle: The Chaos Tower
- NBA Street Showdown
- Need for Speed Rivals
- NFL Street 2 Unleashed
- Rengoku: Tower of Purgatory
- Twisted Metal: Head On
- Untold Legends: Brotherhood of the Blade
- Tiger Woods PGA TOUR
- Tony Hawk's Underground 2 Remix
- Dynasty Warriors
- FIFA 2005
- Gretzky NHL
- Lumines
- Metal Gear Ac!d
- MLB
- MVP Baseball
- NBA
- Ridge Racers
- Smartbomb
- Spider-Man 2
- Wipeout Pure
- World Tour Soccer

Dentre os jogos, MLB, NBA, Gretzky NHL, ATV Off-Road Fury: Blazin'Trails e Twisted Metal: Head-On terão modo multijogador online via internet.

### Sony anuncia tecnologia aumenta eficiência de bateria

Segundo um jornal japonês, a Sony teria anunciado uma tecnologia que aumenta em 30% a eficiência das baterias de lítio, como as usadas no PSP. Se as novas baterias forem usadas no portátil, o tempo de duração médio pode subir para 5 horas e meia.

### Sony lançará filmes para PSP

A Sony anunciou que lançará filme em formato UMD, a mídia do PSP. O primeiro pacote, a ser lançado em abril, inclui "Resident Evil: Apocalypse", "Triplo X", "Hell Boy" e "Era uma vez no México", com preço de 20 dólares, e "O Clã das Adagas Voadoras", a 28,95 dólares. Esse último conta com participação de Takeshi Kanashiro, o Samanosuke do game Onimusha 3.

## CURTAS

• As seguintes empresas estão contratando pessoal para fazer jogos para consoles da próxima geração: Camelot, produtora de Mario Golf; Game Republic, do ex-Capcom Yoshiki Okamoto; e Silicon Knights, de Eternal Darkness para GameCube.

• A Atari fechou dois estúdios nos EUA e a Eidos dissolveu a Ion Storm, que fez Thief: Deadly Shadows.

• Uma produtora do Rio de Janeiro, a Madgam, é a primeira da América Latina autorizada a desenvolver jogos de Nintendo DS.

• A Nintendo japonesa e a Pepsi fizeram uma campanha em que sorteará Nintendo DS exclusivos e terá tampinhas com personagens da Big N nos refrigerantes.

• A loja virtual EBGames listou em seu site jogos como Metroid Pinball (DS), Metroid Prime: First Hunt (DS, junho), Pokemon Colosseum XD (GC, novembro) e Grand Theft Auto (PSP, abril).

• A Electronic Arts anunciou uma nova safra de games que inclui um novo 007, baseado no filme "Moscou contra 007", uma continuação de The Lord of the Rings: Third Age e um novo Command & Conquer, além de duas expansões para The Sims, um deles sendo o University.

• Mais Electronic Arts: e empresa está trabalhando em Marvel Nemesis: The Imperfects, com personagens da empresa e da editora Marvel.

• Square-Enix vendeu um milhão de Chain of Memories: Chain of Memories de GBA.

• Segundo Yoichi Wada, presidente da Square-Enix, Final Fantasy XII não chega no primeiro semestre. Mas tem planos de lançar um game por mês e aumentar para 50% suas vendas para o exterior.

• O produtor de Resident Evil 4 anunciou um novo jogo para PlayStation 2. Chama-se Sengoku Basara e se passa no período das guerras civis japonesas.

• Yuji Naka, da Sonic Team, mostrará um novo Sonic para GameCube na E3.

• Sega e SNK lançaram controles originais de Saturn e NeoGeo, respectivamente, para o PlayStation 2.

• A Atari anunciou o jogo The Matrix: Path of Neo, o primeiro game em que o jogador controla o personagem de Keanu Reeves.

• A Ubisoft abriu uma faculdade de games no Canadá.

• A mesma Ubisoft anunciou novos jogos para DS: Star Wars: Revenge of the Sith, King Kong, Bomberman e Splinter Cell: Chaos Theory.

• A Tecmo, de Ninja Gaiden, processou um site que oferecia patches que deixam as personagens femininas nuas. Os jogos afetados incluem o próprio Ninja Gaiden e os Dead or Alive.

• Kingdom Under Fire: Heroes é o nome da continuação de Kingdom Under Fire: The Crusaders.

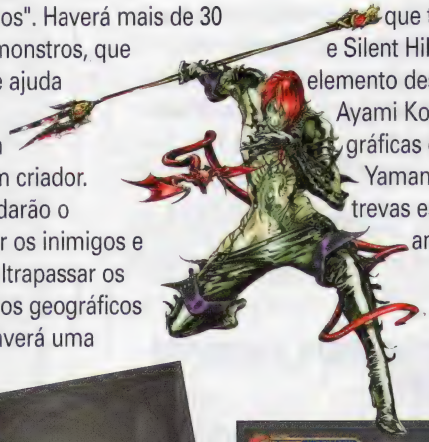
# Castlevania: Curse of Darkness

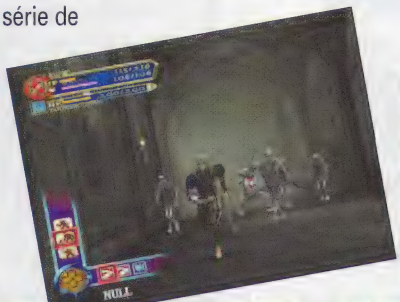
**KONAMI**

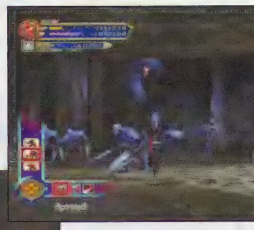
**Ação/RPG**

Quarto trimestre de 2005

A lendária séria da Konami vai ganhar nova continuação no PlayStation 2. A estréia Lamment of Innocence, de 2003, não chegou a empolgar crítica e público. Sendo assim, o diretor Koji Igarashi preparou mudanças importantes para tentar reviver as glórias de Symphony of the Night, um dos melhores jogos do PSOne até hoje. O estilo do jogo continuará sendo em 3D, com ênfase nos combates. O personagem principal, desta vez, é um ex-aliado de Drácula. Trata-se de Hector, um mestre criador de demônios. E esse é o principal sistema de Curse of Darkness: o personagem pode criar demônios, chamados de Innocent Devils. E tal qual como um treinador de Pokémons, Hector alimenta-os para fazer evoluir seus queridos "bichinhos". Haverá mais de 30 espécies desses monstros, que conferirão grande ajuda para Hector. Seu inimigo se chama Isaac, também um criador. Os demônios ajudarão o jogador a derrotar os inimigos e chefes, além de ultrapassar os diversos obstáculos geográficos do game. Sim, haverá uma série de quebra-cabeças, como é a tradição de Castlevania. A arma básica do personagem serão espadas, machados e lanças. Não haverá sub-armas, lugar ocupado pelos Innocent Devils. Desta vez, os cenários não ficarão restritos ao interior de um castelo, todos os cenários em volta também farão parte da aventura. Koji Igarashi tem dado atenção especial ao clima geral e às texturas em seu novo Castlevania. Ele agora conta com pessoas que trabalharam em NanoBreaker e Silent Hill, e o engine novo terá elemento desses dois jogos. Novamente, Ayami Kojima está a cargo das artes gráficas e a compositora Michiru Yamane comanda a trilha sonora. As trevas estarão de volta no final do ano.







## Especial Konami Gamers Day 2005

Em fins de janeiro, a Konami americana anunciou alguns de seus títulos para o ano de 2005. O maior destaque fica para a série Castlevania, que terá versões de PlayStation 2 e Nintendo DS. Além disso, apresentou outros games inéditos como Lost in Blue e Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee, além de distribuir jogos como Death Jr e Rengoku: Tower of Purgatory.

***A lista completa***

- Castlevania: Curse of Darkness
- Enthusia Professional Racing
- World Soccer Winning Eleven 8 International

- Coded Arms
- Death Jr
- Metal Gear Acid
- Rengoku: Tower of Purgatory

- Teenage Muntant Ninja Turtles: Mutant Melee

- Castlevania
- Dragon Booster
- Frogger
- Lost in Blue

- Teenage Muntant Ninja Turtles: Mutant Melee
- World Soccer Winning Eleven 8 International

- Teenage Muntant Ninja Turtles: Mutant Melee
- World Soccer Winning Eleven 8 International

# Castlevania

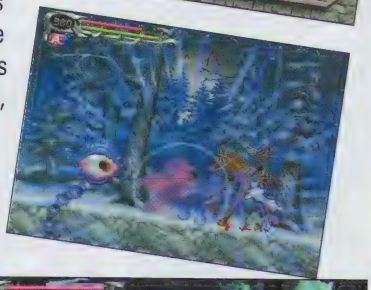
KONAMI 2005 Gamers Day

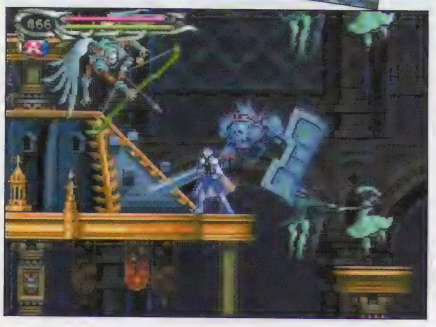
**KONAMI**

**Ação**

Quarto trimestre de 2005

Como publicado na edição passada de SGP, Castlevania para o Nintendo DS será uma continuação direta de Aria of Sorrow, sucesso do Game Boy Advance. Na pele do personagem Soma Cruz, você deverá impedir um grupo ocultista de ressuscitar o rei das trevas, ninguém menos que o próprio conde Drácula. Ele terá ajuda de vários personagens, como Alucard (ou uma reencarnação do famoso filho de Drácula) e Julius Belmont, do tradicional clã de caçadores de vampiros. A exclusividade deste título é o sistema de ideogramas, isto é, para acabar com um chefe será necessário desenhar um símbolo com a caneta. Como em Aria of Sorrow, será possível capturar as almas dos inimigos, que conferem poderes especiais a Soma, e esses itens podem ser trocados via link sem fio.





# Dragon Booster

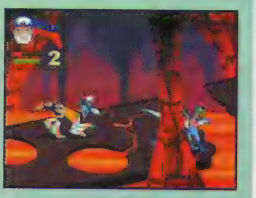
KONAMI 2005 Gamers Day

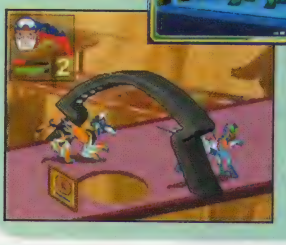
**KONAMI**

**Ação**

Quarto trimestre de 2005

Jogo baseado num desenho. O personagem principal é Artha Penn, que vira um herói conhecido como Dragon Booster depois de ser escolhido para o papel pelo lendário dragão Beau. O game incorpora vários elementos como exploração, captura e treinamento de dragões em visão terceira pessoa. Na parte de primeira pessoa, há combates, lutas e corridas. São 12 dragões diferentes para capturar e treinar, num esquema similar a Pokémon. Usando a conectividade sem fio do console será possível trocar itens e dragões.





# Teenage Mutant Ninja Turtles: Mutant Melee

**KONAMI**

**Ação**

Segundo trimestre de 2005

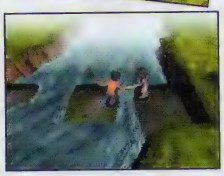
O novo jogo das Tartarugas Ninjas Mutantes estará mais centrado nos combates. Serão mais de 20 personagens incluindo, claro, as quatro Tartarugas, além de Casey Jones, mestre Splinter, a repórter April O'Neal e o maquiavélico Destruidor. Os modos de jogo são o de Adventure e o Melee Match. O primeiro é o típico modo de história, enquanto o segundo é uma partida com combates em arenas. Em ambos os casos, até quatro jogadores poderão participar ao mesmo tempo. Cowabunga!

KONAMI 2005 Gamers Day

# Pré-Estréia

KONAMI 2005 Gamers Day

## Lost in Blue



KONAMI
RPG
Agosto de 2005

Lost in Blue é um game que lembra filmes como "Lagoa Azul" e "Náufrago". O personagem principal, um garoto, acaba numa ilha aparentemente deserta depois de um acidente no mar. Mas no local se junta com uma garota, outra sobrevivente do incidente. Juntos deverão encontrar meios de sobreviver, enquanto explora a ilha e tenta descobrir um meio de sair de lá. O jogador deverá adquirir habilidades para caçar, fazer fogo, cozinhar e construir uma morada.

Os dois personagens são controláveis e, dependendo de suas ações, o final pode mudar.

## Frogger

KONAMI 2005 Gamers Day

KONAMI
Ação
Quarto trimeste de 2005

A Konami resolveu retormar um clássico dos videogames. A missão do simpático sapinho está mais complexa, naturalmente. Desta vez, ele tem de impedir o malvado dr. Wani (a palavra significa jacaré em japonês) de escavar sua terra natal e destruir toda a natureza. Vários personagens estarão a disposição e o game original do arcade também. Serão mais de 30 fases cheias de desafios, e farão Frogger ter de usar todas suas habilidades saltitantes, além de subir em paredes e usar a língua como extensão de seu corpo. E até quatro jogadores poderão compartilhar uma jogada com um único cartucho.

## Dynasty Warriors 5

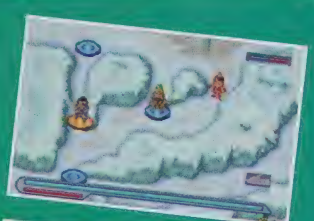
KOEI/OMEGA FORCE
Ação
Março de 2005

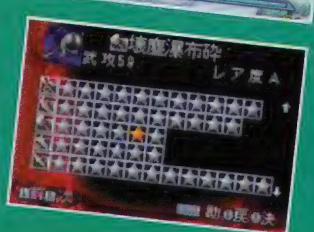
A Koei começou a ganhar popularidade com a série Dynasty Warriors, que colocou os elementos de lenda chinesa com a ação de guerra. Esse estilo virou a marca da Koei e gerou outros filhotes, como Samurai Warriors. Agora, chegando na quinta versão, Dynasty Warriors ganhou novos golpes como o Evolution, que permite fazer um combo de nove golpes. Além disso, há golpes Charge durante o salto, diferente para cada personagem. Agora, a estratégia será mais importante para se sair vencedor. Os pontos estratégicos podem ser de três tipos: de defesa, de suprimento e de invasão. Para variar, haverá muitos personagens para você controlar, cada um com seu enredo particular.

## Dynasty Warriors Advance

NINTENDO/KOEI
Ação
Março de 2005

A popularidade de Dynasty Warriors fez com que Koei e Nintendo se juntassem para lançar a série também no portátil. Obviamente a ação 3D foi convertida para um esquema 2D, em que o jogador encontra inimigos no mapa e entra uma cena de combate. Como sempre, o jogador escolhe um personagem de uma das três grandes forças da China. São 24 mapas no total com muitas lutas, para poder coletar inúmeros itens e ganhar experiência para desenvolver seu personagem.





# Namco x Capcom

**NAMCO/MONOLITH**
**RPG**
Maio de 2005

A Capcom já tem uma tradição em "crossovers" e já colocou seus personagens para lutar contra os heróis da Marvel e da SNK. Agora, a Monolith, que fez a série Xenosaga, teve a idéia de juntar os personagens da Namco e da Capcom num só game. Para ambas as empresas, é uma forma de ressuscitar seus grandes personagens. Pelo lado da Namco, que este ano comemora 50 anos de existência, aparecem figuras como Kos-Mos (Xenosaga), Mitusrugi (Soul Calibur), Jin Kazama (Tekken), Klonoa e Valkyrie (Legend of Walkyrie). A Capcom entra com Morrigan (DarkStalkers), Hiryu (Strider Hiryu), Ryu (Street Fighter), Arthur (Ghost 'n Goblins) e Regina (Dino Crisis). No final, haverá quase 200 personagens de ambas as partes. O jogo é um RPG com simulação, como um Shining Force, e terá uma parte de ação quando as unidades se encontrarem. O game é um verdadeiro choque de titãs.

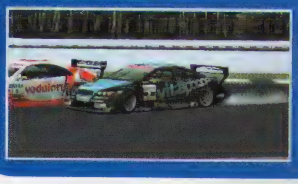
# Harvest Moon: Song of Happiness

**MARVELOUS INTERACTIVE/NATSUME**
**RPG**
Março de 2005

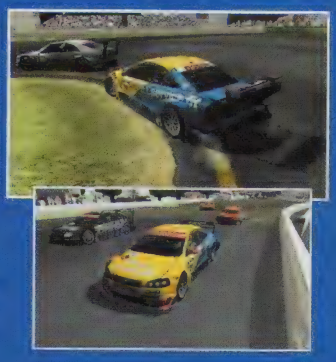
Essa versão de Harvest Moon é uma espécie de homenagem à série, como um "best of", trazendo quase todos os personagens que fizeram o sucesso da série. Agora você pode escolher o gênero de seu personagem. Quer dizer, não será necessário esperar por uma versão "For Girls" como aconteceu com vários episódios da série. Novamente, o jogador terá de mostrar suas habilidades cuidando de sua fazenda enquanto se preocupa com a vida pessoal. Harvest Moon está se mostrando uma franchise muito duradoura.

# TOCA Race Driver 2: The Ultimate Racing Simulator

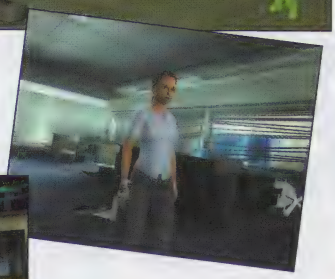
**NAMCO/MONOLITH**
**RPG**
Maio de 2005
**Corrida**
Segundo trimestre de 2005



O agente invisível está em mais uma missão. Desta vez, o oriente terá grande participação na trama de Splinter Cell, principalmente a Coréia do Norte. Sam Fisher ganhou uma arma simples mas eficiente: uma faca. Com ela, ele poderá matar os oponentes, além de cortar cortinas de plástico. Agora, o agente tem a opção de abrir silenciosamente as portas, controlando a velocidade e a abertura da mesma. Pela primeira vez foram mostradas imagens da versão de PlayStation 2. Como sempre o trabalho de luz e sombra são um dos melhores já visto num game. Um novo sistema de atmosfera também será inaugurado.



# Pré-Estréia



## Without Warning

**CAPCOM/CIRCLE**
**Ação/adventure**
Final de 2005

Desevolvido pela Circle Studio, formados por ex-funcionários da Core Design, Without Warning é um jogo de ação e adventure que tem seis personagens principais. A história conta as 12 horas numa instalação química dominada por terroristas. O clima lembra o da série de TV 24 Horas, com a enredo sendo contado por vários pontos de vista. Os seis personagens são compostos por três militares, Kyle Rivers, o líder do grupo, Jack Hooper, um novato em sua primeira missão, e Ed Reagan, veterano especializado em bombas e combate corpo-a-corpo; e os civis Tanya Shaw, secretária da empresa; Dave Wilson, um segurança; e Ben Harrison, um cameraman. A troca de personagens ocorre de acordo com a desenrolar dos eventos e, obviamente, haverá muita interação entre eles. Os controles para os personagens serão bem variados, pois os civis não possuem técnicas de combate como os militares. Combinar as habilidades de cada um será uma das chaves para se dar bem. Without Warning terá exploração e solução de quebra-cabeças, além muita ação.

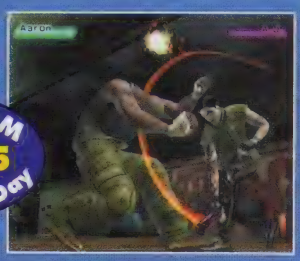
## Drakengard 2

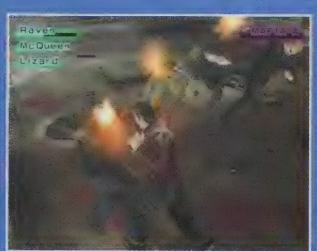
**SQUARE-ENIX/CAVIA**
**Ação/RPG**
Segundo trimestre de 2005

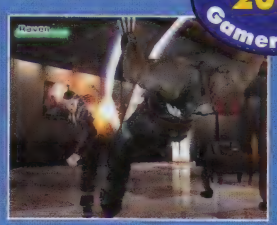
Drakengard tentou unir as essências de games diferentes como Dynasty Warriors e Panzer Dragoon, mas acabou não sendo muito feliz. Agora a produtora Cavia tenta uma segunda chance, reformulando os erros da primeira edição. O personagem principal se chama Nowe, um cavaleiro pertencente à Ordem que protege o selo sagrado do dragão Angel, a garantia de paz nesse mundo. Ele foi criado pelo dragão negro Legna. Mas esses dois personagens não possuem o contrato de sangue, a união de um dragão com seu dono. As reformulações no jogo incluem um novo sistema de combo e a utilização de itens e acessórios. As batalhas de cima do dragão continuam arrasadoras. Agora haverá mais Dragon Overdrive, aquelas técnicas que dizimam quem está por perto.

## Beat Down: Fists of Vengeance

**CAPCOM/CAVIA**
**Ação**
Final de 2005







A Capcom volta aos seus tempos de Final Fight, clássico jogo de luta contra gangues, com Beat Down: Fists of Vengeance. O jogador controla um dos cinco integrantes de uma organização criminal. Eles foram traídos pelo próprio grupo e agora buscam vingança. Mas nem só de luta vive Beat Down. Haverá um componente de adventure, em que os personagens poderão coletar informações, integrantes para seu bando e outros recursos úteis. Os protagonistas podem se disfarçar para entrar em certos lugares sem serem incomodados. As lutas ocorrem quando o jogador puxa para a briga ou quando a situação exige. Depois de derrotado, o oponente pode ter seu dinheiro roubado ou ser cooptado para se aliar ao grupo.

# Crime Life: Gang Wars

**KONAMI/HOTHOUSE**

**Ação**

Disponível de 2005

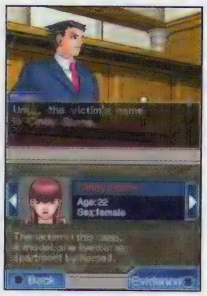
Depois de quase um ano, a Konami revelou seu jogo "tipo Grand Theft Auto". Crime Life: Gang Wars é uma produção da Hothouse. Isso quer dizer que terá um mapa enorme, é baseado no submundo do crime e haverá exploração e tiroteio, seja a pé ou dirigindo carros. Até no nome da cidade, Grand Central City, o game mostra sua influência. A trilha sonora básica será obviamente o hip-hop. O jogador começa como um bandido pé-rapado e espera conseguir reputação para ser o rei do crime em Grand Central City.

# Gyakuten Saiban

**CAPCOM**

**Adventure**

Terceiro trimestre de 2005



Remake de um popular jogo japonês de Game Boy Advance que já está em sua terceira versão. A temática de Gyakuten Saiban (numa tradução livre: Virando o jogo no tribunal) é a batalha jurídica. Phoenix Wright é um jovem advogado acostumado a ganhar causas difíceis. O jogo é dividido em duas partes: a de investigação e a de julgamento. Na primeira, o jogador deverá investigar os locais dos crimes, entrevistas testemunhas e conseguir evidências para usar em sua defesa. Na parte de julgamento, deverá usar de evidências, ouvir testemunhas e protestar sempre que for possível. A versão de DS, baseado no primeiro jogo de GBA, contará com controles que usem a tela sensível ao toque, além de ter um capítulo a mais.

# Capcom Gamers Day 2005

Assim como a Konami, a Capcom também convocou a imprensa para anunciar seus lançamentos. A empresa de Osaka apresentou títulos inéditos, além de alguns games que ganharão uma versão em inglês.

***A lista completa***

- Beat Down: Fists of Vengeance
- Without Warning
- Resident Evil Outbreak File #2
- Haunting Ground

- Darkstalekers Chronicle: The Chaos Tower

- Gyakuten Saiban

- Mega Man Battle Network 5: Team Protoman
- Mega Man Battle Network 5: Team Colonel

- Beat Down: Fists of Vengeance
- Without Warning
- Mega Man Anniversary Collection

# Saint Seiya: Chapter Sanctuary

**BANDAI**

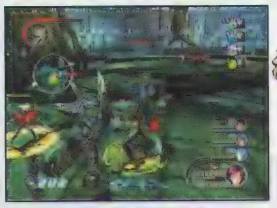
**Luta**

Abril de 2005

O jogo baseado em "Cavaleiros do Zodíaco" vai aparecer no PlayStation 2. O jogo será baseado na saga dos Cavaleiros de Bronze contra os Cavaleiros de Ouro. O jogo será de luta como em "Dragon Ball Z: Budokai" e todos aqueles golpes dos guerreiros do cosmo, como o Trovão Aurora Ataque e o Meteoro de Pégasus, estão reproduzidos. Também serão reproduzidas as cenas do desenho original, como a de Seiya quando cortou o chifres de Aldebaran e a batalha de Shiryu contra Máscara da Morte.

# Pré-Estréia

## Sudeki



**ZOO DIGITAL/CLIMAX**
**RPG**
Março de 2005

Depois de aparecer no Xbox, esse RPG que imita o estilo oriental também fará presença no PC. No game, o jogador controla um grupo de quatro personagens, cada um com suas características. Os mapas são bastante extensos e há muitos tesouros escondidos pelo mundo. Os personagens usam de golpes físicos e magias. Além de missões obrigatórias, Sudeki oferece um sem-número de "quest" alternativos. Dois personagens, Tal e Buki, lutam no corpo-a corpo, e as batalhas rolam em terceira pessoa. Já Ailish e Elco usam magias e projéteis, e a jogabilidade passa a ser de primeira pessoa. Os gráficos são supercoloridos e é uma das atrações de Sudeki.

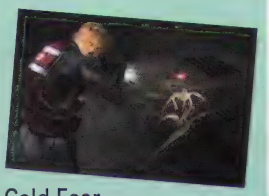
## Tales of Legendia

**NAMCO**
**RPG**
Disponível em 2005

A série Tales é tradicional da Namco e já apareceu em quase todos os consoles. Agora o sétimo episódio trará novidades. Para começar, foi contratado um novo desenhista: Kazuto Nakazawa, que fez o desenho Final Fantasy: Unlimited. O mapa desta versão será dentro de um navio arqueológico gigante, de mais de 100 quilômetros de extensão. Nesse cenário, haverá cidades e outras localidades para o jogador explorar. O sistema de batalha ainda não foi divulgado, mas os golpes especiais continuam. Quando os guerreiros fazem uso dessa técnica, que podem ser mágicas, marciais ou ilusórias, as unhas brilham. No centro desse universo está um membro da tropa marítima, especializado em combates corpo-a-corpo. Além deles, uma grande quantidade de personagens se juntarão ao grupo.

## Cold Fear

**UBISOFT/DARKWORKS**
**Ação/adventure**
Março de 2005

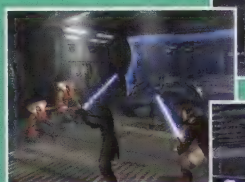


A produtora parisiense Darkworks ingressa no mundo do suspense em Cold Fear.
O personagem principal é da guarda-costeira e encontra um navio a deriva, aparentemente sem tripulante. Mas em rápida investigação, Tom Hansen encontra tripulantes, mas não são exatamente humanos. Nesse "Resident Evil dos mares", existem dois tipos de visão: uma delas é "o enquadramento do diretor", com ângulos definidos para cada área; e a outra é um meio termo entre terceira e primeira pessoa, bem parecido com Resident Evil 4. Além de elementos de tiroteio, haverá também alguns quebra-cabeças. Os cenários são escuros, para dar aquele clima de terror. Cuidado para não enjoar.

## Star Wars Episode 3: Revenge of the Sith

**LUCASARTS/ THE COLLECTIVE**
**Ação**
Maio de 2005

Baseado no próximo longa metragem de Star Wars, Revenge of the Sith contará a transformação da república galáctica no império do mal, comandados pelo chanceler Palpatine, ao mesmo tempo em que Anakin Skywalker desperta para o lado negro da Força. Os acontecimentos do filme estarão na aventura do game. Na pele de Obi Wan e outros jedis, o jogador tentará impedir a ascensão de Palpatine, enfrentando seu exército de clones, os temíveis Stormtroopers. Obviamente a espada de plasma será a arma principal dos guerreiros da Força.



# Condemned

PS3 XBox2

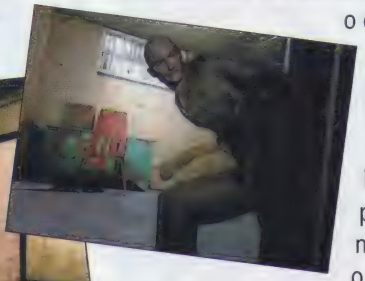
Próxima Geração

**SEGA/MONOLITH**

**Ação/adventure**

Sem data definida

A Monolith, que produz The Matrix Online para PC, está com um pé na nova geração. E a estréia é um jogo de suspense de terror psicológico, bem diferente do esquema de Resident Evil. Em Condemned não zumbis ou outros elementos sobrenaturais. O clima está mais para filmes como Seven, que explora temas como a psicopatia. O jogador encarna o policial Ethan Thomas, que investiga assassinatos em série. A exploração será o elemento principal de Condemned. O policial passará muito tempo investigando e, por isso, deu-se muita atenção par o s cenários. Elas estão super detalhadas, usando todo o poder dos consoles de nova geração. Obviamente haverá elementos e combate também, mas tiroteios serão bem raros, pois há pouca munição. Em vez disso, o jogador precisa procurar por armas providenciais, como paus e vidros. Sendo assim, a violência será bem acentuada. A inteligência dos inimigos será outro diferencial. Eles atuam em bandos e podem fugir se você estiver em vantagem. A era da nova geração já está começando.



# The Godfather

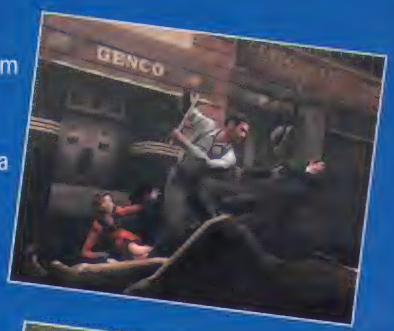
PS2

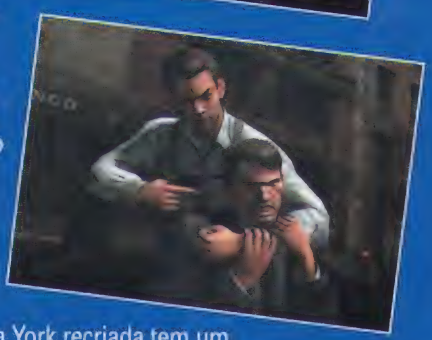
**ELECTRONIC ARTS**

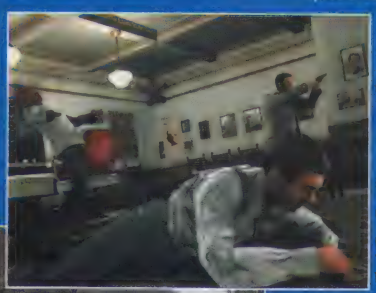
**Ação**

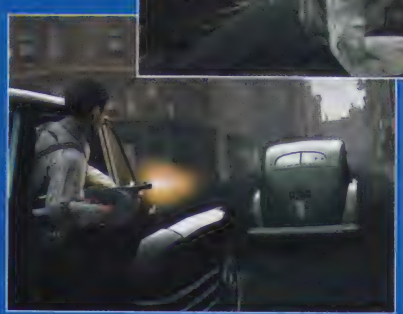
Dezembro de 2005

Com o grande sucesso de Grand Theft Auto, até as grandes produtoras cresceram o olho para o "gênero". O diferencial da Electronic Arts é o Poderoso Chefão, clássico livro de Mario Puzo e deixou uma trilogia de filmes pelas mãos de Francis Ford Coppola. Nesse game, o jogador é inserido ao mundo da máfia e a briga pelo território entre as várias famílias ítalo-americanas nas décadas de 40 e 50. No começo, o seu personagem, original, é apenas mais um na organização de Don Vito Corleone, o poderoso chefão do título. Mas, com o sucesso das missões, quer escalar na hierarquia da família e ser um dos braços direitos de Corleone. O jeito que seu personagem é visto depende de sua reputação. A Nova York recriada tem um mapa enorme, como visto em Grand Theft Auto: San Andreas. Claro, além das famílias rivais, o jogador também deverá tomar cuidado com os agentes da lei. The Godfather tem previsão de possuir missões com carros também. Vários atores que fizeram a trilogia no cinema estão no game: James Caan, Robert Duvall e o falecido Marlon Blando. No total serão mais de 20 atores.







# Pré-Estréia

## Another Code

NINTENDO/CING
Adventure
Já disponível

**Another Code** é como um filme policial de mistério. O jogador, uma garota de 13 anos chamada Ashley, está metido numa trama cheio de enigmas para desvendar. Usando a tela sensível ao toque, pode-se tocar em diversos objetos e obter informações que ajudem a desvendar o caso. E, assim, batendo perna e investigando os diversos locais, o jogador vai tentar desvendar o sumiço de seu pai, um pesquisador que trabalhava num dispositivo conhecido como Another. A visão é em 3D e visto de cima. A tela de baixo é a principal e a de cima mostra os detalhes e as conversações.

## Naruto

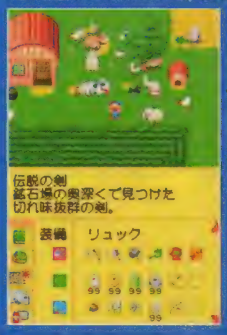
TOMY
Ação
Segundo trimestre de 2005

Herdeiro direto das aventuras do pequeno ninja o Game Boy Advance. Trata-se de um típico jogo de ação em plataformas, com golpes típicos da galera de Naruto, popular desenho japonês. E tem os especiais que detonam quase todos os inimigos com um único movimento. A ação se passa na tela de cima e a de baixo será usada para ganhar energia de chakra. Naruto e sua turma continuam com suas bagunças no mundo dos videogames.

## Harvest Moon: Colobockle Station

MARVELOUS INTERACTIVE
Estratégia
Sem data definida

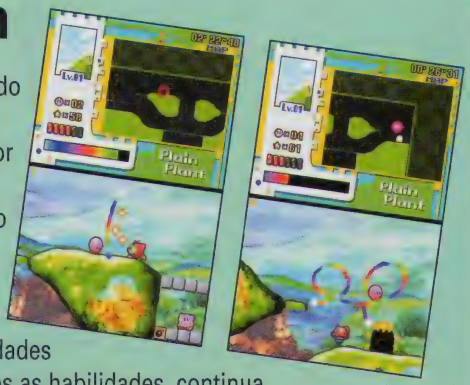
A famosa série agora também estará disponível no Nintendo DS. Usando a tela sensível, o jogador poderá ter um contato maior com os animais da fazenda, além de melhorar a jogabilidade com controles mais intuitivos. O subtítulo se refere a uma estação de TV da cidade. O cenário é o mesmo da versão de GameCube porém 100 anos depois. Alguns prédios serão reconhecíveis de versões anteriores, além de personagens das antigas fazerem uma ponta. Além disso, usando os cartuchos do Game Boy Advance faz liberar novos eventos.



## Kirby's Magic Paintbrush

NINTENDO/HAL
Ação
Março de 2005

O rechonchudo ser rosa da Nintendo está mais redondo que nunca. Não que ele tenha ganhado um peso a mais, mas ele ficou sem braços e pernas por uma bruxa malvada. O jeito é rolar com a ajuda de plataforma de arco-íris, desenhado pelo próprio jogador (daí o nome do jogo). Mas há um limite de tinta que se pode carregar, portanto será necessária uma estratégia para não gastar muito. As habilidades de Kirby, que come os inimigos e rouba-lhes as habilidades, continua intacta. Serão sete mundos com chefes bem loucos.



# Agenda

## MARÇO

### GameBoyAdvance

Backyard Baseball 2006
Dynasty Warriors ADvance
Legend of Mistical Ninja I & II
Mario Party Advance
Toyko Xtreme Racer Advance

### Nintendo DS

Egg Monsters Heroes
Pac-Pix

### GameCube

Donkey Kong: Jungle Beat
Donkey Konga 3
Dragon Ball Z Saga: Evolution
Ghost Recon 2: Stonewall
Pinball Hall of Fame
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory

### PC

Act of War: Direct Action
Battlefield 2
Battlefield 2 DVD Edition
Black & White 2
City of Heroes: City of Villains
Close Combat: First to Fight
Dreamfall: The Longest Journey
ER
Freedom Force vs. The Third Reich
Guild Wars Deluxe Edition
IL2 STurmovik Rebirth Honor
Imperial Glory
MVP Baseball 2005
Nemesis Strike
Silent Hunter III
Splinter Cell: Chaos Theory
Stolen
Stronghold 2
Teenage Mutant Ninja Turtles Melee
The Sims 2 University

### PlayStation 2

Armored Core: Formula Front
Azumi
Beet the Vandal: Darkness Century
Cold Fear
Digimon World 4
Dragon Ball Z Saga: Evolution
ESPN MLB 2K5
Enthusia Professional Racing
Far Cry Instincts
Far East of Eden
Gantz
Growlancer IV Return
Killer 7
Musashi Samurai Legend
Notorious: Die to Drive
Phantom Kingdom
Red Ninja: End of Honor
Resident Evil Outbreak 2
Shadow of Rome
Shining Force Neo
Splinter Cell 3: Chaos Theory
Super Monkey Ball Deluxe
Taiko Drum Master
Tekken 5
The Rumble Fish
The Shield
TimeSplitters: Future Perfect
Wild Arms Forth Detonator
Winning Eleven 8 Liveware Evolution
Worms Forts: Under Siege
Ys: The Ark of Napishtim

### Xbox

25 To Life
Close Combat First Fight
Cold Fear
Doom III
Dragon Ball Z Saga: Evolution
Iron Phoenix
MLB 2K5
Red Ninja: End of Honor
Resonance
SpikeOut X-treme
Super Monkey Ball DX
Super Monkey Ball Deluxe
The Shield
TimeSplitters: Future Perfect
Tom Clancy's Splinter Cell Chaos Theory
Worms 3D

## ABRIL

### GameBoyAdvance

The Tower SP

### Nintendo DS

Legend of Mystical Ninja
Londonian Gothics

### PC

Dungeon Lords
Empire Earth 2
IHRA Professional Drag Racing 2005
SWAT 4

### PlayStation 2

Cold Winter
Emergency Mayhem
Fahrenheit
Far East of Eden III
Metal Slug 4
Midnight Club 3: DUB Edition
Motocross Mania 3
Predator: Concrete Jungle

### Xbox

Capcom Fighting Evolution
Delta Force: Black Hawk Down
Emergency Mayhem
Midnight Club 3: DUB Edition
Motorcross Mania 3
Predator

## MAIO

### PC

Boiling Point DVD Edition
S.T.A.L.K.E.R.: Shadow of Chernobyl

### PlayStation 2

Outlaw Tennis
Outlaw Volleyball 2

### Xbox

Conker: Live and Reloaded
Digimon World 4
Kameo: Elements of Power
Outlaw Tennis
Sid Meiers Pirates Box

## JUNHO

### GameBoyAdvance

Dragonball GT Transform

### PC

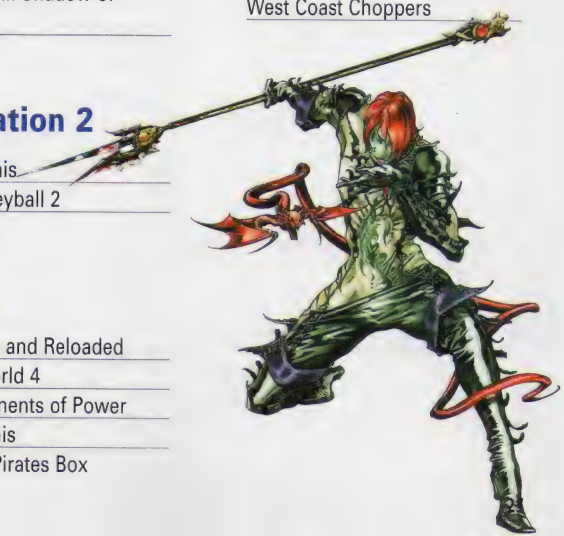
Cold War
Dragonshard
F.E.A.R.: First Encounter
Fahrenheit
FlatOut
Grand Theft Auto: San Andreas
Middle-Earth Online
Pariah
Rollercoaster Tycoon 3 Expansion Cape
The Movies

### PlayStation 2

West Coast Choppers

### Xbox

FlatOut
Grand Theft Auto: San Andreas
King of Fighters 2002
Metal Slug 4 & 5
West Coast Choppers



Por Baby Betinho

# Devil May Cry 3

**Devil May Cry 3**

Capcom
Ação
1 jogador

**8.8**

**Controle** 8.5

Tem ótima resposta de comandos, mas a configuração padrão não é muito boa. Alguns movimentos falham.

**Diversão** 9.0

As cenas de ação garantem satisfação pela variedade e pelo desafio. Os chefes são variados e requer estratégias.

**Gráfico** 9.0

A modelagem dos personagens deixa a desejar, mas os cenários e alguns chefes são de arrasar. Tem bons efeitos também.

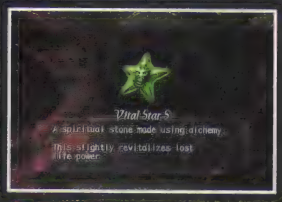
**Som** 9.0

Combinando rock pesado e eletrônico frenético, está em sintonia com a ação.Efeitos e falas têm qualidade.

**Quebra-cabeça?** ***Por Kamikaze***

Eu entendo que a ação é o foco do game mas os quebra-cabeças de Devil May Cry parecem ter uma peça só de tão fácil.

**Dante é um dos heróis mais "cool" dos videogames e a Capcom sabe disso. Nascido para ser "istáile", o protagonista de Devil May Cry 3 leva o exibicionismo às últimas conseqüências. A série nasceu como um dos protótipos de Resident Evil que seria lançado para PlayStation 2, mas como acabou ficando muito diferente do estilo do famoso jogo de horror, a Capcom optou por torná-lo uma série independente. Não por acaso os dois jogos dividem parte do "DNA". Os ângulos de câmera e parte da mecânica são bem similares a Resident Evil. Mas Devil May Cry é muito mais orientado à ação. Essa terceira versão retoma as boas qualidades da primeira versão e faz esquecer um pouco Devil May Cry 2, não muito bem recebido por crítica e público. Como disse tudo que Dante faz tem que ser estiloso e ele não perde a pose. Os ataques do herói de vermelho consiste em ataques de corpo-a-corpo usando armas brancas, como espadas e um nunchaku invocado, ou com armas e fogo, perfeito para longas distâncias. Nesse terceiro game foi introduzido o sistema de Style. São opções que reforçam determinadas características de Dantes e são de quatro tipos. A Swordmaster melhora a espada, a Gunslinger, o tiro, a Trickster, a mobilidade e a Royal Guard permite defesa. Todas as armas podem ser melhoradas ao comprar upgrades para elas. O dinheiro vem das jóias vermelhas, que contam também como experiência para cada um dos Styles, que vai até o nível 3. O nosso meio-demônio pode revelar a sua porção mais assustadora combinando-se com as armas brancas que são obtidas dos chefes. São inimigos de nomes conhecidos, como Cerverus, o famoso**

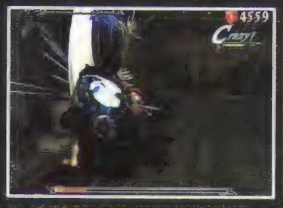



**1 - DICA:** procure em todos os cantos por itens. A Vital Star enche sua energia. A Devil Star enche a magia. E a Holy Water é um ataque poderoso.

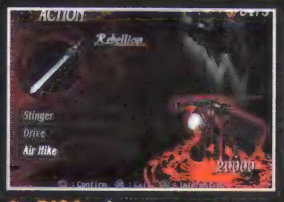
**2 - DICA:** um bom golpe com a Rebellion, a primeira espada é, marcando o inimigo, trás + espadada. Isso faz levantar o oponente. Se deixar pressionado o botão, Dante salta junto e permite fazer um combo aéreo. Use o botão de especial para fazer um bom combo.

**3 - DICA:** depois de levantar o oponente, pode-se seguir com uma rajada de tiros, que mantém o monstrão no ar por um tempo.

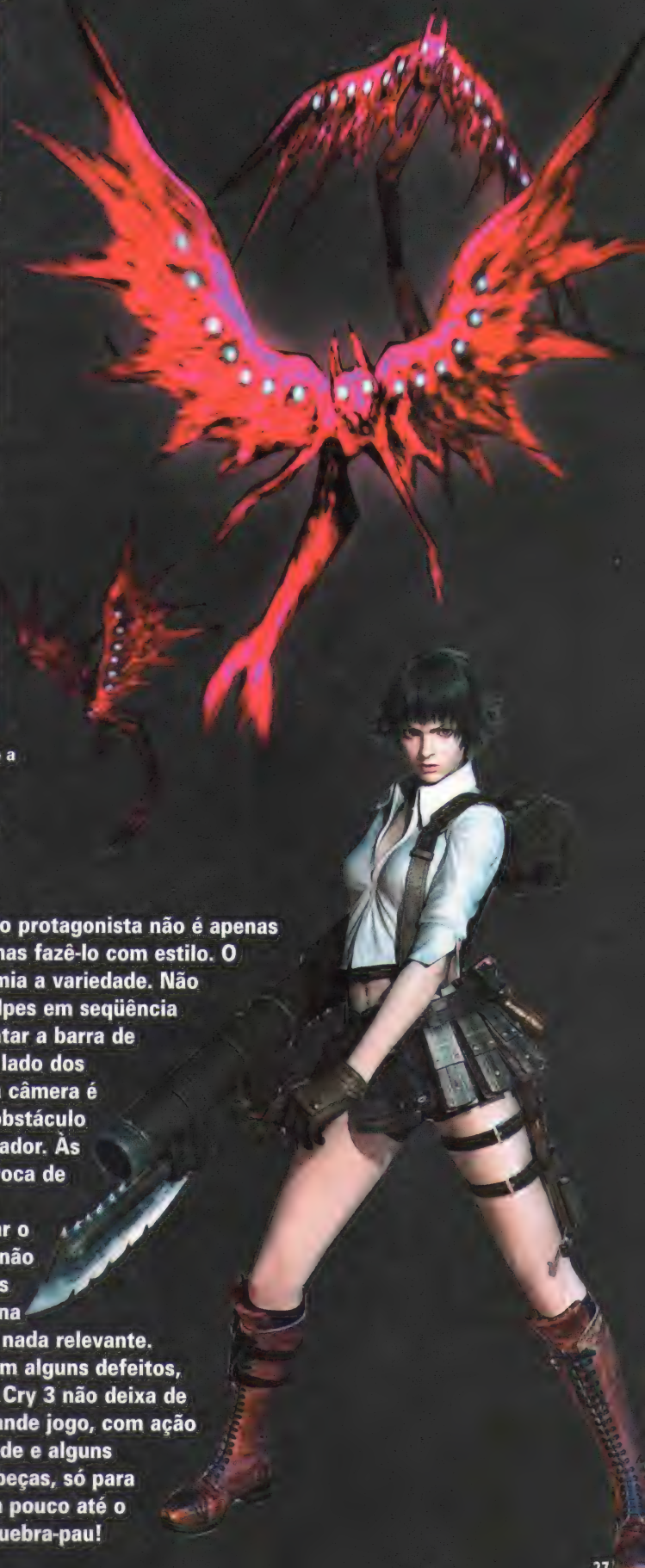
**4 - DICA:** afaste-se contra oponentes com bombas. Atire e mande quem estiver por perto pelos ares.




**5 - DICA:** contra o primeiro subchefe, chegue perto e mande espadada. Quando ele sumir, use o desvio lateral (segure R1, coloque para o lado e aperte pulo).




**6 - DICA:** algumas armas como a Rebellion e a Agni & Rudra permitem fazer upgrades que fazem Dante pular duas vezes, uma habilidade muito útil.

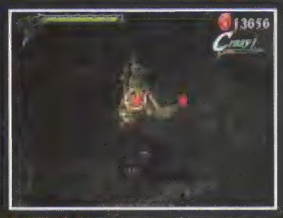


cachorro de três cabeças que guarda a porta do inferno. A treta de Devil May Cry 3 é entre irmãos, ambos possuidores de um amuleto. Neste episódio, que é anterior aos dois primeiros games, Dante acertará as contas com Virgil, dono de um estilo menos espalhafatoso, mas igualmente mortal. A dificuldade do game é um pouco alta, mas felizmente o sistema de experiência permite fortalecer o personagem para encarar as partes mais difíceis. Basta refazer uma missão anterior e juntar mais itens. Num jogo de ação rápida como Devil May Cry 3, bons comandos são imprescindíveis. O game certamente não falha nesse quesito, mas em determinados momentos o critério do sistema não chega a estar em sincronia com a do jogador. Isso se vê na hora de usar o desvio lateral, um movimento essencial que falha muitas vezes. Como disse, o objetivo do protagonista não é apenas detonar, mas fazê-lo com estilo. O game premia a variedade. Não repetir golpes em seqüência faz aumentar a barra de estilo. Ao lado dos inimigos a câmera é mais um obstáculo para o jogador. Às vezes, a troca de visão faz desorientar o jogador e não raras vezes se posiciona num local nada relevante. Mesmo com alguns defeitos, Devil May Cry 3 não deixa de ser um grande jogo, com ação de qualidade e alguns quebra-cabeças, só para relaxar um pouco até o próximo quebra-pau!

# Devil May Cry 3

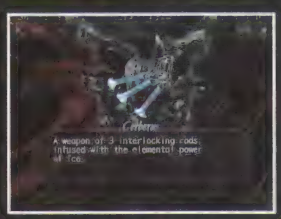
7 - DICA: destrua todos os objetos que encontrar. Além de fornecer jóias, podem abrir caminhos secretos ou revelar dispositivos da fase.

8 - DICA: nessa parede tem a primeira arma extra do jogo, a Shotgun, muito eficiente de perto.



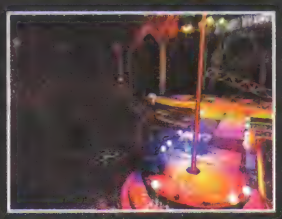
9 - DICA: para quebrar essas estátuas, é preciso aumentar a barra de Style. Para isso, é preciso golpeá-la com ataques variados. Somente uma arma consegue afetar o dispositivo e a cor da chama determina essa espada.

10 - DICA: contra Cerverus, atire em cada uma das partes para quebrar o gelo. Depois, pule a mande combo aéreo com o botão de especial na cabeça. Depois que ele ficar vermelho, cuidado com os encontrões e os ataques com as patas.

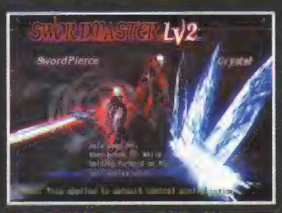



11 - DICA: os chefes fornecem, ao serem derrotados, armas brancas. Cada uma delas possui um golpes especiais e podem ser feitos upgrades.

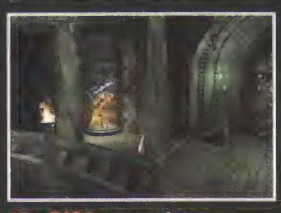
12 - DICA: quebre determinadas paredes para encontrar salas secretas, que podem conter itens vantajosos.



13 - DICA: aperte o botão de espadada no poste para ficar girando a arrebentar quem estiver por perto.




14 - DICA: pegando jóias vermelhas faz aumentar a experiência de um estilo. Cada um deles vai até o level 3. A Swordmaster tem nos golpes de espada seu ponto forte. A Gunslinger fortalece armas. A Trickster melhora a mobilidade e a Royal Guard permite defender mais.



15 - DICA: as estátuas douradas permitem entrar no menu de Customize onde se pode trocar de Style, comprar itens etc.

16 - DICA: acerte nesses cristais gigantes para ganhar pedaços de jóias vermelhas.

17 - DICA: contra a centopéi gigante, tente montar nele e acertar espadas. Se ele solta bolinhas roxas, melhor ainda Rebata-as e cause grandes danos nos inimigos. Decore os movimentos dele.

18 - DICA: sempre pule nos lugares para olhar o teto e verificar se não há itens bon Geralmente há alguma coisa

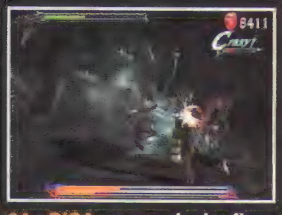
19 - DICA: atire primeiro nos insetos e quando eles ficare cinza, mande espadada.

20 - DICA: as estátuas com fogo azul são quebradas co a arma Cerberus. Para passa pelo grande vão é necessári o item, Soul of Steel.

**21 - DICA:** na segunda missão secreta, mate todos os inimigos sem perder energia. Na primeira apenas mate todos os oponentes antes de o tempo acabar.

**22 - DICA:** nessa parte, empurre os inimigos com R1 + frente + espadada e faça-os cair.

**23 - DICA:** na tela de Customiza há inúmeros itens úteis. A cada quatro pedaços de Orb azul aumenta a sua vida máxima. A dourada faz reviver Dante.

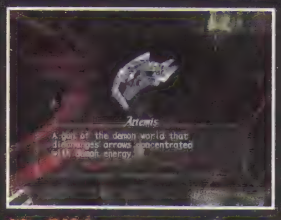


**24 - DICA:** com a dupla, fique pulando e acertando a Cerberus. Uma hora, as armas irão colidir e eles ficarão sem defesa. Tente tirar energia dos dois alternadamente. Quando um morre, o outro fica com sua espada e fica mais difícil ainda. É mais fácil vencê-los quando são dois.

**25 - DICA:** na câmara da sabedoria, basta atravessar as salas pelas caveiras acesas. Entre primeiro na porta com uma caveira acesa, depois na com duas, três e quatro.

**26 - DICA:** na câmara da perícia, olhe bem de onde vem a onda de lança e desvie. Tente correr sempre no meio.

**27 - DICA:** na câmara da coragem, acenda sempre o dispositivo, ao mesmo tempo que cuida dos inimigos.

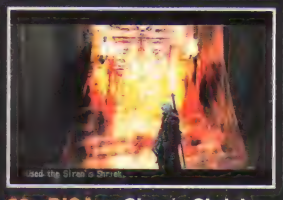



**28 - DICA:** pegue as três pedras das câmaras para ganhar a arma Artemis, carregável.

**29 - DICA:** as estátuas liberam Orbs azuis. Quando mais fogo, maior o combo que precisará fazer (acima de duplo Sweet).

**30 - DICA:** a Orihalcon libera o elevador da torre.

**31 - DICA:** não fique muito tempo perto das estátuas. Bata um pouco, recue e mande um tiro. Repita.



**32 - DICA:** a Siren's Shriek vai apagar o fogo perto do andar térreo da torre.

**33 - DICA:** acione o dispositivo e detone a esfera para ganhar a Crystal Skull, que abre a porta que leva a Virgil.

**34 - DICA:** contra Virgil, espere-o chegar perto e use um desvio lateral. Depois mande um golpe de espada rapidamente. Toda vez que estiver difícil para passar, volte a fases anteriores e ganhe mais jóias vermelhas. Com isso faça mais upgrades para ficar mais forte.

# StarFox: Assault

Por Lord Mathias

Depois de mudar de estilo em **StarFox Adventures**, a Nintendo resolveu voltar às origens. Mas nem tanto. **StarFox: Assault** mistura jogo de nave e o de tiro em terceira pessoa, como foi na aventura anterior. O projeto ficou a cargo da Namco, que tratou de colocar sua personalidade no game. As novas missões de Fox McCloud possuem momentos distintos. De um lado está a jogabilidade tradicional, com o jogador pilotando a nave Arwing, e detonando quem aparecer pela frente. Muitas vezes os inimigos aparecem em formação, o que faz lembrar o clássico - e põe clássico nisso - Galaga, de 1981. Além disso, há embarcações gigantes e um monte de armadilhas que trazem mais desafio aos objetivos do esquadrão StarFox. Vira e mexe, algum de seus companheiros estão em perigo e cabe a você, como líder, ajudá-los. Como recompensa, eles retribuem com itens. Os problemas começam a surgir nas missões em terra. Para começar, o controle é menos eficiente que nas cenas aéreas. E os cenários possuem tantos detalhes que fica difícil enxergar uma saída ou entrada dos prédios. Mesmo usando o veículo Land Master, a situação não melhora. Apesar das diversas armas que se pode usar, a mecânica de jogo é um tanto sem profundidade. Mas há mais surpresas. Existem cenas em que a raposa usa sua arma pegando carona nas naves. Assim, você fica responsável pela artilharia, enquanto o piloto vai fazendo suas manobras. **StarFox: Assault** consiste de 10 missões relativamente curtas e terminar todas as missões é uma tarefa simples. Mas há mais desafios, como achar as bandeiras secretas ou ganhar medalhas, e para se dar bem nos níveis mais difíceis será necessário compreender cada fase e ter boa habilidade. O game traz como bônus o clássico jogo de tiro Xevious, de 1982. O **StarFox** mais bem conceituado de todos os tempos ainda continua sendo **StarFox 64**, de Nintendo 64. Talvez se a Nintendo e Namco tivessem optado apenas pelas cenas de nave, o game tivesse saído melhor. Às vezes, diversidade pode ser um defeito também. Mas, sem dúvida, é um bom jogo.

**StarFox: Assault**

Nintendo?Nanco
Ação/tiro
4 jogadores

**8.8**

**Controle** 9.0

Os controle na nave são quase perfeitos, mas o tanque e a pé, há problemas de sensibilidade nos comandos.

**Diversão** 9.0

O jogo em si é bastante curto, mas os desafios pelas medalhas e outros modos de jogo prolongam a vida útil.

**Gráfico** 9.0

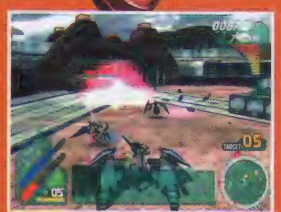
Possui ótimas texturas e gráficos bastante detalhados, sem perda de velocidade. Os efeitos visuais estão um pouco abaixo.

**Som** 8.5

Trilha sonora estilo orquestra, executado pela filarmônica de Tóquio. Combina bem com a ação e as dublagens também estão boas.

**Oito ou oitenta! *Por Kamikaze***

Sou fã de StarFox desde a versão do SNes. As fases de nave estão excelentes, o que estraga são as missões em terra.



**1 - DICA: usando o tanque, inimigos menores podem ser esmagados, facilitando seu extermínio. Use o turbo e passe por cima.**

**2 - DICA: certas situações exigirão o uso do freio e do jato. Use a velocidade quando quiser perseguir inimigos rápidos.**

**3 - DICA: o Rolling (botão L) permite desviar rapidamente e refletir tiros lasers.**

**4 - DICA: contra esse chefe, acerte no núcleo de baixo e quando ficar imóvel, suba para a parte de cima. Espere o núcleo se revelar e mande bala.**

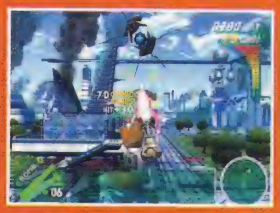
**5 - DICA: use a nave para limpar inclusive os inimigos terrestres. É a que possui melhor controle.**

**6 - DICA: troque de arma conforme a situação H;a inimigos resistentes a tiros mais fracos, nesse caso use Blaster carregada ou o lançador de foguetes.**

**7 - DICA: esse powerup permite dobrar a força de seu tiro ou consertar sua asa, caso a tenha perdido. É um item essencial, tente não perdê-lo.**

**8 - DICA:** use a velocidade para chegar perto do esquadrão StarWolf. Atira mais de perto permite uma precisão maior. Se estiver sendo perseguido use o looping.

**9 - DICA:** esses inimigos só podem ser destruídos com o rifle de precisão. Depois do tiro, saia de lado para desviar do contra-ataque.



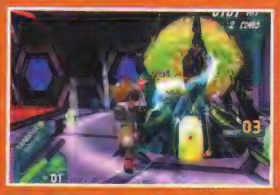
**10 - DICA:** tente conseguir o máximo de combos. Isto acontece quando se matam inimigos sem intervalos de tempo muito grandes. As fases de cima da asa são as melhores oportunidades de fazer combos.

**11 - DICA:** contra o chefe, acerte em sua cabeça para fazê-lo recuar. Toda vez que ele soltar mísseis ou dispositivos laser, derrube-os todos.

**12 - DICA:** o ponto fraco dos mísseis pequenos é o nariz. O maior deve destruído em três etapas: primeiro na parte de trás, e os dois próximos na parte central.

**13 - DICA:** sempre que possível use o veículo Land Master, assim você fica mais protegido contra os inimigos. Mas há locais que só dá para entrar a pé.

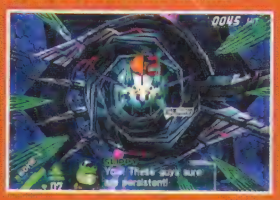
**14 - DICA:** em locais com muitos inimigos use a granada, que faz voar tudo pelos ares.



**15 - DICA:** para destruir os alvos, antes, é preciso destruir os geradores de campos de força, que são esses dispositivos amarelos.

**16 - DICA:** use a lança-foguetes contra inimigos mais resistentes. Alguns só podem ser danificados em determinados momentos.

**17 - DICA:** o freio também serve para parar no ar e acertar os alvos com mais calma.

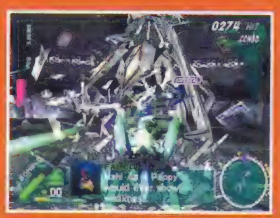


**18 - DICA:** nesta fase, atire no primeiro dispositivo para revelar a bandeira S.

**19 - DICA:** a última fase é cheia de armadilhas traiçoeiras. Decore a localização delas e desvie com antecedência.

**20 - DICA:** destruindo um grupo de inimigos garante bônus na pontuação. Se acertar o tiro carregado destruir mais de cinco oponentes há outro bônus.

**21 - DICA:** sempre que puder salve seus companheiros. Em troca eles darão itens úteis.



**22 - DICA:** acerte a carcaça da primeira forma do último chefe para fazer aparecer o seu núcleo. Atire nesses pontos. Mas se o chefe abrir a asa, saia da frente.

**23 - DICA:** na terceira forma do último chefe, desvie dos lasers com movimentos circulares e acerte tiros e bombas no centro.

**24 - DICA:** acerte nos pontos róseos da segunda forma do último chefe. Feche todos os quatro pontos. Depois acerte na parte central, desviando do bafo.

**25 - DICA:** use tiros carregados no centro dessas naves para detoná-las. Não se descuide dos outros inimigos.

**26 - DICA:** acerte nessa árvore na primeira fase para revelar a bandeira S.

**27 - DICA:** a bomba se torna teleguiada se você marcar um inimigo com o tiro carregado.

**28 - DICA:** atire na palma da mão do primeiro chefe. Use o Rolling para desviar dos tapas e socos.

**29 - DICA:** acerte nas partes circulares das asas da borboleta. Depois, acerte o centro, quando estiver revelado.

Por Lord Mathias

DICA: fique esperto no radar para saber se há companheiros de sua equipe próximo a você para realizar o passe.

DICA: quando estiver correndo e aparecer um oponente para tomar a bola, apenas dê um toque no direcional e continue correndo, ao invês de usar os dribles especiais.

# Winning Eleven 8 International

**Winning Eleven 8 International**

Konami
Esporte
8 jogadores

**10**

**Controle** 10

O controle de costume dos jogos da série com alguns comandos a mais, que servem para dribles e jogadas ensaiadas. Nada que atrapalhe o jogo.

**Diversão** 10

O melhor jogo de futebol que existe, muito real. Com ótimas inovações, essa série fica cada vez mais próxima da perfeição.

**Gráfico** 10

Os gráficos são perfeitos, os jogadores são tão reais que ao jogar, você tem a sensação de estar assistindo a uma partida pela televisão.

**Som** 10

O som ideal para um jogo de futebol. Gritos de torcidas, os barulhos nas partidas, tudo do bom e do melhor para a galera que curte o esporte

**E os outros times? Por Kamikaze**

O jogo só conta com Santos e Cruzeiro. E os São Paulo, Corinthians, Palmeiras, Grêmio e outros bons times brasileiros? Não teriam um espacinho nesse jogo?

Chegou o grande **Winning Eleven 8 International** americano, idêntico ao japones. Diferente das outras versões, os jogadores não são Super-Humanos, que conseguem fazer gols em apenas 3 segundos e podem correr muito rápido e sem se cansar. O juiz agora está presente durante o jogo todo, correndo de um lado para o outro e acompanhando de perto todas as jogadas. Os gráficos são incrivelmente reais, parecem os jogadores de verdade, você joga e parece que está assistindo aos craques na televisão, e além do mais, eles até piscam os olhos e abrem a boca. Nas cobranças de falta você pode realizar jogadas ensaiadas, com dois jogadores na bola. Pode rolar para um companheiro bater, ou passar por cima da bola para o outro jogador bater. O modo Master League foi melhorado, com a diferença entre as divisões acentuada e uma maior dificuldade para negociação de jogadores. O jogo conta com diversos times e seleções, com suas escalações oficiais. O modo de edição conta com diversas opções, de personalizar o rosto do jogador até escolher o tipo de comemoração nos gols. Foram acrescentados alguns dribles e o jogo está mais equilibrado e difícil, por isso não será tão fácil vencer campeonatos ou mesmo jogos amistosos. Winning Eleven superou nossas expectativas, e com certeza, irá superar as suas também. Vale a pena conferir esse que é o melhor jogo de futebol da atualidade.

DICA: nas cobranças de faltas, dependendo da distância do gol, você poderá chutar direto ou rolar para seu companheiro soltar a bomba.

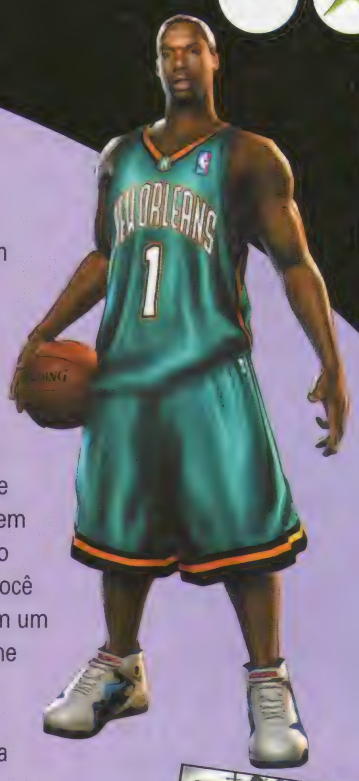
DICA: uma boa jogada no escanteio e cruzar a bola no começo da área para um jogador tocar para o meio da área e outro finalizar ao gol.

DICA: quando for chutar perto da área, pressione o chute até o meio da barra, senão o chute passará por cima do gol.

DICA: quando estiver na marcação procure ficar com o botão de corrida pressionado para antecipar os passes dos adversários.

DICA: para cruzar as bolas na área, use a linha de fundo que dificulta para a zaga o corte da bola.

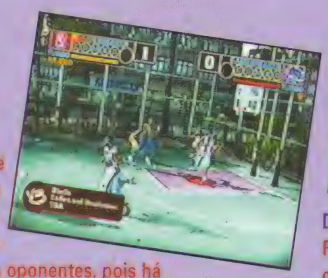
# NBA Street V3



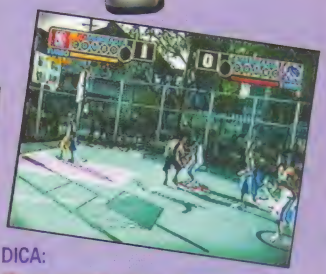
Por Marjorie Bros

A Electronic Arts decidiu copiar a fórmula dos jogos de basquete tradicionais (Nba Jam) em uma versão de basquete de rua e assim nasceu o "NBA Street". O jogo chega à sua terceira edição com novidades. Nessa versão novamente jogadores poderão encarnar verdadeiras lendas da liga ou jogadores atuais da Nba, assim como personagens originais criados sob medida. O jogo consiste em explorar as partidas de rua de quadra inteira com seus colegas para ganhar importantes pontos de experiência, que serão utilizados para melhorar atributos como saltos, arremessos e fintas. A ação é rápida e exagerada, permitindo que os atletas saltem por metros antes de dramáticas enterradas. Além de personalizar o visual dos jogadores, a nova edição permite até que você crie sua quadra sob medida. Outras novidades incluem um concurso de enterradas e o esperado multiplayer online (apenas no PS2 e Xbox). O jogo conta com um trilha sonora de respeito para inspirar as enterradas como: Beastie Boys, De La Soul e muito mais. Na versão para Game Cube, além dos tradicionais jogadores, o jogador poderá escolher os personagens do Mario para se aventurar pelas quadras.

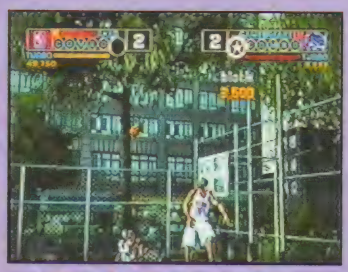
DICA: Nas enterradas, coloque alguns obstáculos na quadra. Com isso, sua nota terá uma grande melhora, caso seja concretizada a enterrada.



DICA: Procure não ficar trocando muitos passes na frente dos oponentes, pois há grande risco da bola ser roubada. Procure realizar a jogada, apenas coom um jogador.



DICA: Fique esperto em seus companheiros. Quando ele pular perto do garrafão, aperte o botão de passe para completar a jogada.



DICA: Quando estiver na defesa, procure cercar o adversário e quando ele finalizar a jogada, suba para tentar o Block. Enterradas também pode ser bloqueadas.

DICA: Antes de finalizar a jogada, procure realizar algumas firulas com a bola para aumentar sua barra de combo.

DICA: Quando a bola estiver caindo na cesta , não tente bloquear, senão cometerá o Goal Tending, aonde a cesta será validada.

DICA: Fique esperto, pois há um determinado tempo para se realizar o ataque, não vacile.

## NBA Street V3

EA Big
Esporte
1-4 jogadores

**8.8**

**Controle** 9.0

Apesar do jogo possuir uma infinidade de comandos para se realizar durante o jogo. O mesmo foi bem distribuído e responde muito bem aos comandos.

**Diversão** 9.0

Diversão garantida no campeonato de enterradas, aonde poderá colocar obstáculos para melhorar o seu desempenho e nota.

**Gráfico** 8.0

Enorme variedade de jogadores e locais para se jogar. Personagens da liga e lendas da antiga para se escolher.

**Som** 9.0

A trilha sonora combina e muito com o clima do game. Hip Hop e Rap de primeira para inspirar as cravadas.

**Pronto para cravar? - *Por Lord***

O jogo em si continua o mesmo de outras versões, porém o campeonato de enterradas ficou muito bem feio, com inúmeras maneiras de cravar a bola na cesta.

Por Baby Betinho

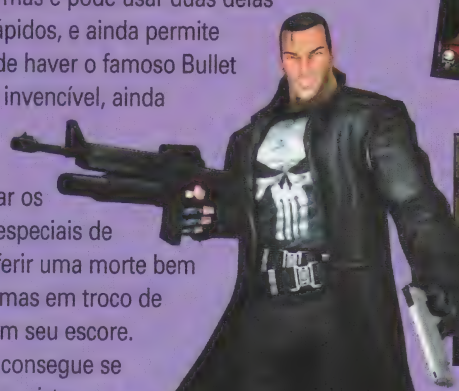
DICA: sempre que possível tenha um escudo humano. Assim você evita de tomar danos e diminuir o multiplicador de pontos.

DICA: mantenha o medidor na parte laranja por três seguindo para fazer o inimigo falar.

# The Punisher

Baseado no personagem Justiceiro, da Marvel, **The Punisher**, o jogo, traz toda a violência dos quadrinhos para a tela do videogame. Trata-se de um típico jogo de tiro em terceira pessoa, bem similar a **Dead to Rights**. Frank Castle, nome real do herói, dispõe de um grande número de armas e pode usar duas delas ao mesmo. Além disso, possui movimentos de escape, rápidos, e ainda permite atirar durante o movimento. Claro que não poderia deixar de haver o famoso Bullet Time, mas em "The Punisher", o personagem, além de ficar invencível, ainda recuperar energia. O diferencial do jogo é a possibilidade de interrogar os inimigos. Existem locais especiais de torturas, que podem conferir uma morte bem dolorosa para o inimigo, mas em troco de alguns pontos a menos em seu escore. Apesar disso, o jogo não consegue se sustentar por muito tempo, visto que a ação é bastante repetitiva.

DICA: acerte na cabeça de Bobby Gnucci, pois ele usa um colete a prova de balas.



DICA: os inimigos com um caveira na cabeça tem informações importantes para se passar das fases.

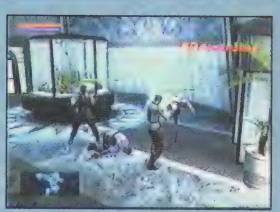
| The Punisher | |
|---|---|
| THQ/Volition<br>Ação<br>1 jogador | 7.9 |
| Controle | 7.5 |
| Diversão | 8.0 |
| Gráfico | 8.0 |
| Som | 8.0 |

# Death by Degrees

Por Baby Betinho

DICA: siga o tutorial para aprender todas sequências de chute com Nina. Siga as setas no chão.

DICA: pegue os itens no banheiro e em cima da mesa. Prossiga pulando deste ponto.

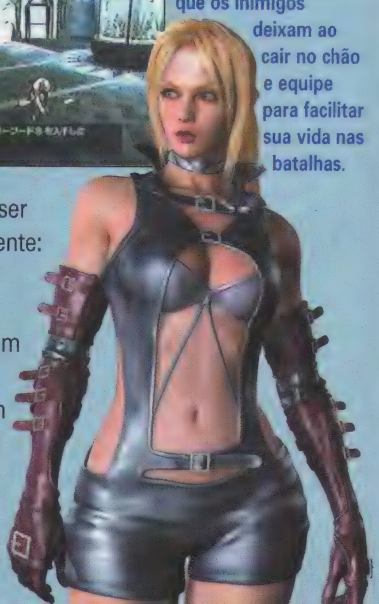


DICA: nas batalhas contra vários inimigos, procure diversificar os ataques, ao invés de focar em apenas um.

DICA: pegue os itens que os inimigos deixam ao cair no chão e equipe para facilitar sua vida nas batalhas.

| Death by Degrees | |
|---|---|
| Namco<br>Ação<br>1 jogador | 8.5 |
| Controle | 9.0 |
| Diversão | 8.0 |
| Gráfico | 9.0 |
| Som | 8.0 |

Depois de participar de múltiplas edições do torneio do Punho de Ferro e ser congelada, Nina Williams (Tekken) volta para uma missão diferente: ao invés de lutar contra a Mishima Corporation, ela é recrutada para lutar contra uma outra organização criminosa. Apesar do novo gênero, a personagem mantém os aspectos que a tornaram famosa nos ringues virtuais. Ela deverá procurar pontos fracos em seus inimigos e mandar porrada. O controle da personagem pelos ambientes 3D é bem simples. Com o direcional analógico esquerdo você movimenta Nina e o direito é usado para os ataques. Combos podem ser desferidos com uma combinação entre os dois direcionais analógicos do Dual Shock.



# Samurai Western

Em **Samurai Western**, Goujiro Kiryu, um honrando samurai acredita que a técnica da espada é superior a todas as outras formas de combate. Com essa arma, ele encara os temíveis pistoleiros do velho oeste. O samurai pode se proteger, desviar ou até mesmo rebater os projéteis lançados por seus opositores. Nem rajadas de espingarda podem ferir o espadachim. Todos esses movimentos podem ser feitos de maneira descomplicada, ainda que movimentos mais eficientes exijam uma maior precisão por parte do jogador. No decorrer do jogo, pode-se coletar mais espadas e até mudar o estilo de luta, como o método das duas espadas. Fora isso, um sem-número de roupas, muitas delas bem extravagantes, como um penteado afro ou um uniforme branco com um violão. Além de modo convencional, o jogo possui também um modo cooperativo. Mas não se trata de um modo completo; o segundo jogador, um atirador, é apenas um coadjuvante de Goujiro. Prepare a espada e saia distribuindo pelo velho-oeste!

DICA: nos inimigos que usam a metralhadora, pule em sua direção para acertá-lo, antes de ser atingido.

DICA: destrua as estruturas das casas para fazer os inimigos caírem no chão. Use a combinação com as espadas para realizar combos.

DICA: pule em cima das charretes para conseguir matar os inimigos no alto das casas.

DICA: use o poder no inimigo para parar o tempo por alguns segundos e você conseguir distribuir algumas espadadas sem ser atingido.

Por Lord Mathias

| Samurai Western | |
|---|---|
| Acquire<br>Ação<br>1 jogador | 8.3 |
| Controle | 8.0 |
| Diversão | 8.0 |
| Gráfico | 8.0 |
| Som | 9.0 |

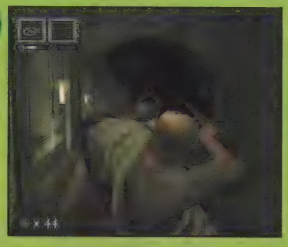
# Shadow of Rome

Por Marcelo Kamikaze

A Capcom buscou inspiração no Império Romano para criar seu novo game. O enredo mistura personagens reais e ficcionais e se passa logo depois do assassinato de Júlio César. Vipsanius foi injustamente acusado pela morte do soberano de Roma. É aí que entra os dois protagonistas de **Shadow of Rome:** Octavianus, sobrinho de Júlio César, e Agrippa, filho de Vipsanius. A esquema de jogo varia bastante entre ambos. Octavianus é um civil, e o controle desse personagem lembra o de Solid Snake. Ele ataca os inimigos do modo sorrateiro, mas se o combate for franco, ele morre com apenas um golpe. Além disso, ele é capaz de usar de disfarces. Já Agrippa é um centurião, um militar, e, portanto, a luta é seu forte. Há uma grande variedade de armas e todas elas possuem uma certa durabilidade. Em geral, se troca de arma a cada minuto, numa luta mais intensa. **Shadow of Rome** chegou devagar, mas se mostrou uma grata surpresa, com uma mecânica sólida e boa qualidade.

DICA: nas batalhas no coliseu, use os dois botões de golpe para conseguir os aplausos do público. Fazer combos e golpes arrasadores também garantem bom espetáculo.

DICA: espere o golpe do oponente e desvie, depois parta para cima e mande uma seqüência. Caso o inimigo caia, não vá para cima, para não tomar um ataque de terra. Se estiver em perigo, fique longe e atire sua arma, pegando-a logo em seguida.



DICA: chegue por trás dos inimigos para usar a corda ou o jarro. Alguns guardas possuem valiosas moedas de ouro. Ande sem fazer barulho e escondendo a arma.

DICA: esconda-se atrás de obstáculos para não ser encontrado. Mesmo depois de descoberto, vá para um lugar longe e procure por esconderijos.

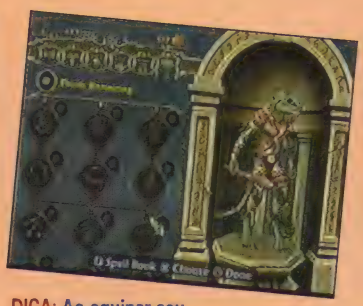
| Shadow of Rome | |
|---|---|
| Capcom<br>Ação<br>1jogador | 8.9 |
| Controle | 9.0 |
| Diversão | 9.0 |
| Gráfico | 9.0 |
| Som | 8.5 |

Por Lord Mathias

# Champions Return to Arms

A série "EverQuest" ganha mais um membro. É "Champions: Return to Arms", sucessor direto de "Champions of Norrath", um grande sucesso do PlaySyation 2. Desta vez os heróis devem impedir que os seguidores de Innoruuk resgatem os restos de seu corpo e, assim, consigam ressuscitar o deus. Assim, você deve destruir os opositores e eliminar todos os traços de Innoruuk e bani-lo para sempre. Como o antecessor, o game é bem comprido, sendo necessário em torno de 70 a 100 horas para cada personagem. Por falar neles, existe duas novas raças para escolher e vêm se juntar aos humanos, elfos das árvores, elfos negros e elfos superiores. Se quiser usar os personagens que tiver no cartão de memória, usados em "Champions of Norrath", pode-se importar em "Return to Arms". O novo limite de level é 80, em vez de 50 da versão anterior. Existe uma grande quantidade de novos itens e artefatos mágicos em mais de 50 níveis recheados de missões e muitos objetivos paralelos. Também foi introduzido um sistema de medalhas, que permite liberar novos modos de jogo. O esquema de jogo é similar ao antecessor: um RPG-ação com milhões de batalhas em tempo real. Os métodos de ataque dependem da raça mas há golpes com armas brancas, arco-e-flecha (e outros projéteis) e magias.

DICA: Caso esteja em apuros na fase, utilize o portal para voltar na tela central e equipar seu personagem.



DICA: Ao equipar seu personagem com alguma arma, procure ver no status se arma ao ser equipada, aumenta ou diminiu o seu poder.

Há uma nova leva de inimigos e NPC, os personagens não jogáveis controlados pelo computador. Pode-se jogar sozinho ou com várias pessoas, seja via multitap, LAN ou Internet.

DICA: Para facilitar sua vida na fase, utilize o mapa do lado direito da tela para localizar os pontos não explorados.

DICA: Destrua os barris para encontrar dinheiro e usar no shopping para comprar armas e itens.

DICA: Quando aparecer essa mensagem na tela, aperte Select para ganhar experiência para seu personagem.

DICA: Em alguns barris, você poderá acendê-los com fogo para atingir os inimigos.

DICA: Após matar alguns inimigos, pegue os itens no chão e equipe em seu personagem para torná-lo mais forte.

## Champions Return to Arms

Snowblind Studios
Ação
1-4 jogadores

**8.3**

**Controle** 8.0
Cada personagem não possui grande variedade de comandos, apenas ataque, defesas e menus.

**Diversão** 9.0
Cada personagem possui característica própria, com ataques e armas diferentes.

**Gráfico** 8.0
Cenários grandiosos e a Arena lembra bastante o filme Gladiador.

**Som** 8.0
Acompanha bem o clima do game de muitas batalhas e cenários obscuros.

**Gladiador - *Por Baby Betinho***
Prepare sua arma, pois irá enfrentar muitos inimigos para se dar bem nesse jogo. As batalhas na arena, lembra muito o filme Gladiador.

# Racing Gears Advance

**DICA:** sempre que der, compre o pneu para cada situação e, de preferência, o modelo GT. Sempre conserte os danos do carro, pois isso faz diminuir a velocidade.

Por Marjori Bros

Gente, não jogava um game assim desde Micromachines, do saudoso NES. OS jogos de corrida hoje em dia são todos realistas e um game como Racing Gears Advance soa até diferente. É um jogo com visão chamada de isométrica. É como se tivesse vendo uma corrida de carrinhos de controle remoto. O game conta com oito personagens iniciais, cada um com uma habilidade especial. Os carros podem ser melhorados, com o dinheiro adquirido durante as corridas. Há armamentos disponíveis também. Os veículos são modelos reais e mesmo pequeninos na tela, pode-se reparar suas características. O segredo de se dar bem em Racing Gears Advance está em encontrar os atalhos. É saudosismo e boa diversão num game só.

**DICA:** aperte o botão quando acender a luz verde. Quanto mais rápido melhor sua posição na largada. Mas se queimar, larga na última posição.

**DICA:** ande no modo Practice para encontrar todos os atalhos das pistas, o que facilita muito para vencer as corridas.

**DICA:** tente sempre andar na frente, pois é melhor para pegar os sacos de dinheiro além de garantir uma boa grana pela colocação.

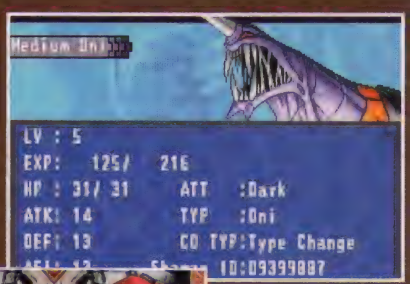
**Racing Gears Advance**

Orbital Media
Corrida
4 jogadores

**8.7**

| | |
|---|---|
| Controle | 9.0 |
| Diversão | 9.0 |
| Gráfico | 8.0 |
| Som | 8.0 |

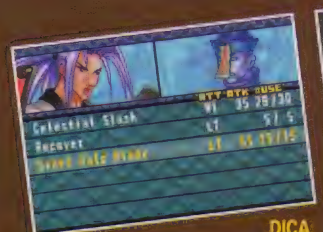
# Shaman King: Legacy of Spirits - Sprinting Wolf/Soaring Hawk




**DICA:** os golpes críticos aparecem em amarelo, os pouco efetivos, em azul.

Muito do que se pode falar de **Shaman King: Legacy of Spirit** pode se resumir numa única definição: clone de Pokémon. Assim como o famoso game da Nintendo, o personagem comanda seres estranhos. Nesse caso são espíritos, seguindo o enredo do desenho original. Yoh Asakura almeja em seu um shaman king, nobre título dado a um torneio de treinadores de espíritos. No game, Yoh usa seus espíritos para enfrentar seus inimigos, muitos deles também são xamãs. Os espíritos podem ser combinados para gerar novos seres. O enredo do game até que funciona, mas o problema é que as batalhas carecem de dificuldade. Praticamente não existe desafio no game. Como se não bastasse, a taxa de encontro é relativamente alta, o que irrita os jogadores. Resumindo, Shaman King tem suas qualidades, mas a falta de desafio esfria o jogo e fazer coleção dos espíritos pode ser frustrante. E como de costume, o cartucho pode ser adquirido em duas versões: Sprinting Wolf e Soaring Hawk, cada um com um pacote de espíritos diferentes, naturalmente.

**DICA:** na sua casa se pode salvar e recuperar a energia de todos os seus companheiros.




**DICA:** combine os espíritos para gerar seres mais fortes.

**DICA:** o vendedor possui itens que ajudam a capturar espíritos.

**Shaman King: Legacy of Spirits**

Konami
RPG
2 jogadores

**7.6**

| | |
|---|---|
| Controle | 7.5 |
| Diversão | 7.5 |
| Gráfico | 8.0 |
| Som | 7.5 |

# Dicas

## PlayStation 2 XBox GameCube

### MORTAL KOMBAT DECEPTION

**Arenas secretas**

| Arena | Como habilitar |
|---|---|
| Beetle Lair | Escondida em um baú no ponto A-6 em Earthrealm depois de concluir o modo Konquest |
| Courtyard | Baú em Netherrealm (Área A-1) |
| Dead Pool | Abra o Koffin JI com 2191 Ruby Koins |
| Dragon King | Em Chaos Realm, as 4am em um domingo (Sunday) verifique uma das tendas no ponto D-7. |
| Dragon Mountain | Escondida em um baú no ponto H-8 em Outworld |
| Golden Desert | Baú em Neatherrealm (área E-2) |
| Kuatan Palace | Escondida em um baú no point A-4 em Orderrealm |
| Liu Kang's Tomb | Ao final da ponte em Earthrealm, depois de lutar com Jax (área H-6) |
| Living Forest | Abra o Koffin DS com 1694 Sapphire Koins |
| Nexus | Baú em Chaosrealm (área A-4, às 3am) |
| Portal | Baú em Earthrealm (área G-5) |
| Quan Chi's Fortress | Escondida no baú no ponto H-5 em Orderrealm |
| Shang Tsung's Courtyard | Baú no point A-1 em Neatherrealm |

**Personagens secretos**

| Personagem | Como habilitar |
|---|---|
| Havik | Escondido em um baú no ponto H-4 em Chaosrealm, no modo Konquest (verifique a casa) |
| Hotaru | Escondido em um baú no ponto H-1 em Orderealm, depois das 4am |
| Jade | Abra o Koffin OI usando 2,417 Jade Koins na Krypt |
| Kenshi | Escondido em um baú no ponto C-3 em Earthrealm, no modo Konquest |
| Kira | Escondido em um baú no ponto H-2 em Earthrealm, entre 7-9pm |
| Li Mei | Encontre-a em uma casa, em Outworld (área F-7) |
| Lui Kang | Escondido em um baú no ponto G-8, em Edenia, as 12am, Sexta-feira (Friday) de manhã, atrás da barraca |
| Noob - Smoke | Abra o Koffin DM usando 3,642 Onyx Koins na Krypt |
| Raiden | Derrote-o no ponto E-3 em Orderrealm, depois de terminar o Konquest Mode |
| Shujinko | Termine o Konquest Mode |
| Sindel | Escondida em um baú no ponto D-1 em Netherrealm (Monday, à 1 am) |
| Tanya | Escondida em um baú no ponto A-3 em Outworld |

**Personagens secretos de Puzzle**

| Personagem | Como habilitar |
|---|---|
| Bo' Rai Cho | Abra o Koffin ND com a chave do baú em Earthrealm no ponto C-6 |
| Jade | Abra o Koffin GO com 2,911 Ruby Coins |
| Kabal | Abra o Koffin MI com 2,425 Platinum Coins |
| Kenshi | Abra o Koffin TR com a chave do baú em Earthrealm, no ponto G-4 |
| Mileena | Abra o Koffin GM com a chave do baú em Netherrealm, no ponto C-6 |
| Raiden | Abra o Koffin PP com 3,604 Gold Coins |

### NBA STREET V3

**Arremesso mais preciso**

Entre com o código "Excellent" no Options para um arremesso mais preciso.

## PlayStation 2

### RUMBLE ROSES

**Alter-egos**

| Personagem | Como habilitar |
|---|---|
| Becky | Termine o modo Story com Candy Cane |
| Dr. Cutter | Termine o modo Story com Anesthesia |
| Judgment | Termine o modo Story com Bloody Shadow |
| Killer Khan | Termine o modo Story com Aigle |
| Mistress Spencer | Termine o modo Story com Miss Spencer |
| Noble Rose | Termine o modo Story com Evil Rose |
| Rowdy Reiko | Termine o modo Story com Reiko Hinomoto |
| Sgt. Clemets | Termine o modo Story com Dixie Clemets |
| Showbiz | Termine o modo Story com Aisha |
| The BBD | Termine o modo Story com Makoto Aihara |

**Roupas alternativas**

Termine o modo Story para liberar novas roupas e biquínis para a lutadora.

**Galeria**

Ganhe um título no modo Exhibition.

**Entrevista na galeria**

Entre na galeria e espere um pouco até que a tela ganha contornos brancos e a lutadora fale algo de si mesma.

### Galeria – vestiário e modo Praia

Vestiário: ganhe o título com qualquer personagem.
Praia: defenda o título com o personagem que o possui.

### Inverter o video de entrada

Selecione Exhibition Mode, e então escolha Normal Match ou Title Match, 1 ou 2 jogadores. Selecione os personagens que você quer, e depois o ringue. Segure L1 + L2 + R1 + R2 e selecione Play.

### Habilite Lady X e Lady X Substance

Termine com todos os personagens, incluindo os alter-egos, para habilitar Lady X e Lady X Substance. As duas só podem ser utilizadas no modo Exhibition.

## CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

### Magia permanente em armas

Equipe-se com uma arma, e aplique uma magia (ou use um mago aliado para isso). Acesse seu inventário e largue a arma lá antes que o efeito da magia termine. Quando o efeito da magia em sua arma terminar, você poderá equipá-la novamente, desta vez com o efeito mágico permanente.

### Duplique itens, armas, armadura, etc

Esse truque requer 2 jogadores. Carregue um save ou comece um novo jogo e importe o personagem que tem os itens que você quer duplicar, e outro personagem que irá receber e manter os itens. Em seguida, faça o personagem abandonar todos os itens e faça o outro personagem pegá-los. Salve seu jogo em um outro arquivo (não subscreva o arquivo de save original). Saia do jogo, volte ao menu principal e comece um novo jogo. Importe o personagem original que você usou para abandonar os itens, e então importe o personagem que os pegou, do novo arquivo de save. Comece o jogo, recolha os itens e repita o procedimento.

## JUDGE DREDD: DREDD VS DEATH

### Vários truques

| Truque | Como habilitar |
|---|---|
| Fase arcade Block War | Complete o capítulo 1: The Halls of Justice durante o story mode |
| Fase arcade Breakout | Complete o capítulo 8: Smokatorium durante o story mode |
| Deformed Mode cheat | Complete a fase DeMarco PI durante o arcade mode |
| Fase arcade DeMarco PI | Complete o capítulo 2: Nixon Penitentiary durante o story mode |
| Fase arcade Escort Duty | Complete o capítulo 10: Undercity durante o story mode |
| Fase arcade Fugitive | Complete o capítulo 3: The Docks durante o story mode |
| Ghost cheat | Complete a fase Night Shift durante o arcade mode |
| Headless cheat | Complete a fase Riot durante o arcade mode |
| Munição infinita | Complete a fase Escort Duty durante o arcade mode |
| Lawmeter infinito | Complete a fase Visiting Hours durante o arcade mode |
| Medi-paks infinitos | Complete a fase Training Day durante o arcade mode |
| Low Gravity Ragdoll cheat | Complete a fase Block War durante o arcade mode |
| Mirror World cheat | Complete a fase Walter's Wobot Wampage durante o arcade mode |
| Fase arcade Night Shift | Complete o capítulo 4: Ryder Mega-Mall durante o story mode |
| Pinhead cheat | Complete a fase Fugitive durante o arcade mode |
| Jogar como Business Female | Complete a fase Icarus Labs durante o story mode com ranking "Rookie" |
| Jogar como Business Female Undead | Complete a fase Smokatorim no story mode com o ranking "Senior Judge" |
| Jogar como Business Male Undead | Complete a fase Smokatorim no story mode com o ranking "Street Judge" |
| Jogar como Cadet | Complete a fase Halls of Justice no story mode com o ranking "Judge Dredd" |
| Jogar como Casual Female | Complete a fase Smokatorium no story mode com o ranking "Rookie" |
| Jogar como Casual Male | Complete a fase Smokatorium no story mode com o ranking "Cadet" |
| Jogar como Casual Undead Female | Complete a fase Undercity no story mode com o ranking "Rookie" |
| Jogar como Casual Undead Male | Complete a fase Undercity no story mode com o ranking "Cadet" |
| Jogar como Charred Skeleton | Complete a fase Deadworld com o ranking "Cadet" |
| Jogar como Cult Assassin | Complete a fase Mean Streets no story mode com o ranking "Judge Dredd" |
| Jogar como Cult Guard | Complete a fase Undercity no story mode com o ranking "Senior Judge" |
| Jogar como Cult Priest | Complete a fase Undercity no story mode com o ranking "Street Judge" |
| Jogar como Cybergoth A | Complete a fase Mean Streets no story mode com o ranking "Cadet" |
| Jogar como Cybergoth B | Complete a fase Mean Streets no story mode com o ranking "Rookie" |
| Jogar como Dr Icarus | Complete a fase Icarus Labs no story mode com o ranking "Judge Dredd" |
| Jogar como Eldster Female Undead | Complete a fase Resyk no story mode com o ranking "Senior Judge" |
| Jogar como Eldster Male Undead | Complete a fase Resyk no story mode com o ranking "Street Judge" |
| Jogar como Female Cult Disciple | Complete a fase Mean Streets no story mode com o ranking "Street Judge" |
| Jogar como Female Hood | Complete a fase The Docks no story mode com o ranking "Senior Judge" |
| Jogar como Female Hood Inmate | Complete a fase Nixon Penitentiary no story mode com o ranking "Rookie" |
| Jogar como Female Psi Judge | Complete a fase Deadworld no story mode com o ranking "Street Judge" |
| Jogar como Female Punk | Complete a fase Ryder Mega-Mall no story mode com o ranking "Cadet" |
| Jogar como Female Punk Inmate | Complete a fase Nixion Penitentiary no story mode com o ranking "Senior Judge" |
| Jogar como Female Scrawler | Complete a fase Halls of Justice no story mode com o ranking "Rookie" |
| Jogar como Female Vagrant | Complete a fase The Docks no story mode com o ranking "Rookie" |
| Jogar como Hospital Worker | Complete a fase Clooney Hospital no story mode com o ranking "Cadet" |
| Jogar como Judge Anderson | Complete a fase Zombie Apocalypse no arcade mode com o ranking "Judge Dredd" |
| Jogar como Judge Death | Complete a fase Deadworld no story mode com o ranking "Judge Dredd" |
| Jogar como Judge Fear | Complete a fase Undercity no story mode com o ranking "Judge Dredd" |
| Jogar como Judge Fire | Complete a fase Smokatorium no story mode com o ranking "Judge Dredd" |
| Jogar como Judge Hershey | Complete a fase Public Relations no arcade mode com o ranking "Judge Dredd" |
| Jogar como Judge Mortis | Complete a fase Clooney Hospital no story mode com o ranking "Judge Dredd" |
| Jogar como Judge Rico | Complete a fase Deadworld no story mode com o ranking "Judge Dredd" |
| Jogar como Large Undead | Complete a fase Ryder Mega-Mall no story mode com o ranking "Street Judge" |
| Jogar como Male Cult Disciple | Complete a fase Mean Streets no story mode com o ranking "Senior Judge" |
| Jogar como Male Hood | Complete a fase The Docks no story mode com o ranking "Street Judge" |

# Dicas

| | |
|---|---|
| Jogar como Male Hood Inmate | Complete a fase Nixon Penitentiary no story mode com o ranking "Cadet" |
| Jogar como Male Judge Undead | Complete a fase Resyk no story mode com o ranking "Judge Dredd" |
| Jogar como Male Psi Judge | Complete a fase Deadworld no story mode com o ranking "Rookie" |
| Jogar como Male Punk | Complete a fase Ryder Mega-Mall no story mode com o ranking "Rookie" |
| Jogar como Male Punk Inmate | Complete a fase Nixon Penitentiary no story mode com o ranking "Street Judge" |
| Jogar como Male Scrawler | Complete a fase Halls of Justice no story mode com o ranking "Cadet" |
| Jogar como Male Vagrant | Complete a fase The Docks no story mode com o ranking "Cadet" |
| Jogar como Med Judge | Complete a fase Nixon Penitentiary no story mode com o ranking "Judge Dredd" |
| Jogar como Med Judge Undead | Complete a fase Clooney Hospital no story mode com o ranking "Rookie" |
| Jogar como Necrus | Complete a fase The Docks no story mode com o ranking "Judge Dredd" |
| Jogar como Regen Worker | Complete a fase Icarus Labs no story mode com o ranking "Cadet" |
| Jogar como Resyk Worker | Complete a fase Resyk no story mode com o ranking "Cadet" |
| Jogar como SJS Judge | Complete a fase Ryder Mega-Mall no story mode com o ranking "Judge Dredd" |
| Jogar como Skinny Undead | Complete a fase Ryder Mega-Mall no story mode com o ranking "Senior Judge" |
| Jogar como Suit A | Complete a fase Halls of Justice no story mode com o ranking "Street Judge" |
| Jogar como Suit B | Complete a fase Halls of Justice no story mode com o ranking "Senior Judge" |
| Jogar como Tek Judge | Complete a fase Clooney Hospital no story mode com o ranking "Senior Judge" |
| Jogar como Undead Hospital Worker | Complete a fase Clooney Hospital no story mode com o ranking "Street Judge" |
| Jogar como Undead Resyk Worker | Complete a fase Resyk no story mode com o ranking "Rookie" |
| Jogar como Vampire Female | Complete a fase Icarus Labs no story mode com o ranking "Senior Judge" |
| Jogar como Vampire Male | Complete a fase Icarus Labs no story mode com o ranking "Street Judge" |
| Fase arcade Public Relations | Complete o capítulo 5: Icarus Labs no story mode |
| Fase arcade Riot | Complete o capítulo 6: Mean Streets no story mode |
| Touch of Mortis cheat | Complete a fase Breakout no arcade mode |
| Fase arcade Training Day | Complete o capítulo 11: Deadworld no story mode |
| Fase arcade Visiting Hours | Complete o capítulo 9: Resyk no story mode |
| Fase arcade Zombie Apocalypse | Complete o capítulo 7: Clooney Hospital no story mode |

## CAPCOM FIGHTING EVOLUTION

**Jogue com Pyron**
Derrote Pyron no modo Arcade.

**Jogue com Shin Akuma**
Derrote Shin Akuma no modo Arcade. Para fazê-lo aparecer, vença todos os rounds e tenha pelo menos dois Perfects e uma finalização Super Combo em cada luta. Shin Akuma aparecerá depois de derrotar Pyron. Ou termine o jogo com todos os personagens exceto Pyron e Akuma aparecerá se sua dupla tiver algum dos últimos lutadores.

**Lute contra Ingrid**
Tenhe pelo menos um Perfect em cada uma das três lutas iniciais.

**Músicas-tema clássicas**
Termine o jogo para ter acesso às músicas clássicas de seu personagem.

**Escolha a pose de vitória**
Segure soco ou chute depois de vencer o round.

**Modo Progressive Scan**
No Loading, segure △ + X e você poderá escolher o modo Progressive Scan. Nota: não use essa opção se a TV não comporta esse modo.

## ACE COMBAT 5: THE UNSUNG WAR

**Extras**
Termine o jogo e libere as opções Free Mission, mais níveis de dificuldade e o Music Player.

## JAK 3

**Modo Cheat**
Use as Precursor Orbs na tela de Secrets na liberar o respectivo Cheat. Mas as opções só estarão liberadas depois de passar pelos Acts indicados.

| Efeito | Orbs | Act |
|---|---|---|
| Tempo ruim | 5 | Act 1-1 |
| Cabeção | 3 | Act 1-1 |
| Blaster com mais danos | 6 | Act 1-9 |
| Invisibilidade para Dark Jak | 25 | Act 3-11 |
| Filmes rápidos | 5 | Act 1-1 |
| Maior capacidade de munição para a Blaster | 4 | Act 1-17 |
| Maior capacidade de munição para a Peace Maker | 4 | Act 2-19 |
| Maior capacidade de munição para a Scatter Gun | 4 | Act 1-17 |
| Maior capacidade de munição para a Vulcan Fury | 4 | Act 1-24 |
| Invencibilidade | 100 | Act 3-11 |
| Visualizador de modelo 3D: Jak 3 | 2 | Act 3-11 |
| Visualizador de modelo 3D: Jak e Daxter | 2 | Act 1-24 |
| Visualizador de modelo 3D: Jak 2 | 2 | Act 2-25 |
| Megalivro de recortes | 2 | Act 3-11 |
| Mundo espelhado | 5 | Act 1-1 |
| Peace Maker com raio ampliado | 6 | Act 2-19 |
| Arenas de tiro de Rachet and Clank | 6 | Act 2-12 |
| Scatter Gun mais veloz | 6 | Act 1-9 |
| Livro de recortes | 2 | Act 1-24 |
| Filmes lentos | 5 | Act 1-1 |
| Cabecinha | 3 | Act 1-1 |
| Tirar/colocar cavanhaque | - | Act 1-1 |
| Munição ilimitada* | 50 | Act 3-11 |
| Dark Jak ilimitado | 50 | Act 3-11 |
| Light Jak ilimitado | 50 | Act 3-11 |
| Turbo ilimitado em veículos | 30 | Act 2-25 |
| Aumentar resistência dos veículos | 15 | Act 2-14 |
| Vulcan Fury com mais danos | 6 | Act 1-17 |

*Mesmo usando a dica, as munições continuam diminuindo no marcador. Mas a arma continuará a disparar mesmo que chegue a zero.

## NEO CONTRA

**Vidas extras**
Na tela-título, digite ↑(2), ↓(2), L1, R1, L2, R2, L3, R3.

**Várias dicas**
Realiza os objetivos para acionar as dicas.

| | |
|---|---|
| Music Box | Termine o jogo. |
| Galeria | Termine o jogo com rank A. |

| | |
|---|---|
| Theater | Termine o jogo com rank B. |
| Melhor final | Termine a fase 7. |
| Bill II e Jaguar II | Termine a fase 7 com rank S. |
| Lucia | Termine o jogo em menos de 20 minutos na dificuldade Easy. |
| Filme secreto | Termine a fase 7 com rank S. |
| Fase 6 | Termine a fase 5 com rank A. |
| Fase 6: Training | Termine a fase 6. |
| Fase 7 | Termine a fase 6 com rank A. |
| Fase 7: Training | Termine a fase 7. |
| Armas série D | Termine a fase 5. |
| Armas série E | Termine a fase 6. |
| Armas série F | Termine a fase 7. |

## RATCHET AND CLANK: UP YOUR ARSENAL

### Troféus

Realize os objetivos para ganhar os troféus.

| Troféu | Objetivo |
|---|---|
| Annihilation Nation | Vença todos os desafios em Annihilation Nation |
| Friends Of The Rangers | Complete todas as missões da Ranger Battle |
| Nano Finder | Consiga 200 Nanotech no mdo Challenge |
| Omega Arsenal | Faça um upgrade de todas as armas até a versão Omega |
| Skill Master | Consiga todas as 30 Skill Points |
| Titanium Collector | Colete todas as Titanium Bolts |

### Opções Cheat

As seguintes opções de Cheat serão liberadas com pontos de Skill indicados.

| Opções | Skill Points |
|---|---|
| Ratchet e Clank cabeções | 5 |
| Tempo congelado | 10 |
| Agente secreto Clank | 15 |
| A.I. cabeção | 20 |
| Naves viram patos | 25 |
| Mundo espelhado | 30 |

### Personagens bônus

Os personagens poderão ser usados no modo de Single Player com a quantidade Titanium Bolts indicados.

| Personagem | Titanium Bolts |
|---|---|
| Brainius | 6 |
| Bugnoid | 6 |
| Constructobot | 6 |
| Robo | 5 |
| Robo Rooster | 6 |
| Snowman Skin | 6 |
| Trooper | 5 |
| Tuxedo Ratchet | 6 |

### Jogue como Dan

Vá para o modo Online e pressione X na tela de entrar com o Login Username. Selecione Edit Profile, segure L2 e digite ←(4), ↑, →, ↑, ←.

### Jogue como Nefarious

Vá para o modo Online e pressione X na tela de entrar com o Login Username. Selecione Edit Profile, segure L2 e digite ↑(3), ←, →, ↑, ←, ↑.

### Jogue como Old School Ratchet

Tenha um save do jogo Ratchet and Clank no Memory Card para acessar o modelo antigo de Ratchet no vendedor Phoenix Starship.

### Contador

Coloque o cursor em Stats no menu pricipal e digite ↑, ↓, ←, →, □. O número de vezes que tiver derrotado o oponente aparecerá no modo multiplayer.

### Espada laser

Pause o jogo e digite ○, □, ○, □, ↑, ↓, ←(2). A chave inglesa será substituída por um par de espadas leser.

### Roupa alternativa para Quark

Em qualquer Quad Vid-Comic, digite ↑(2), ↓(2), ←, →, ○(2), □. Ou digite ↑(2), ↓(2), ←, →, ○, □(2) na mesma situação.

### Demo de Sly 2

Na tela-título segure L1 + L2 + R1 + R2.

### Armas bônus

Tenha um save de Ratchet and Clank: Going Commando no Memory Card para liberar a Lava Gun, Bouncer, Holoshield e outras armas disponíveis para compra. Vá para Slim Cognitos para armas gratuitas.

### Mega armas

Termine o jogo para ter as versões Mega das armas que possuir. Compre dos vendedores. A RY3NO também está disponível no primeiro vendedor em Planet Florana.

### Desconto

Tenha um save do final de Ratchet and Clank no Memory Card. Vá para um vendedor e para a Gadgetron Employee Discount. Você terá 10% de desconto em cada arma.

### Extras

Termine o jogo e o modo Challenge será liberado. Quanto mais longe ir nesse modo, mais dicas aleatórias serão liberadas.

### Museu da Insomniac

Vá para o teleport da Metrapolis entre 3:00 a.m e 3:59 a.m. ou a qualquer hora quando tiver todos os troféus para entrar no museu da Insomniac.

### Minigame 1

Quando for jogar o Quark Vid-Game, em vez de selecionar o jogo, digite □ e entre com a password " MEGHAN ", sem as aspas e com um espaço antes e depois da palavra.

### Minigame 2

Quando for jogar o Quark Vid-Game, em vez de selecionar o jogo, digite □ e entre com a password "YING TZU", sem as aspas e com um espaço entre as palavras.

### Rascunho

Termine o jogo para liberar a opção Sketchbook dentro de Cinematics. Digite L1 ou R1 para mudar a figura.

## SAMURAI WARRIORS: XTREME LEGENDS

### Todos os personagens

Tenha um save de Samurai Warriors no Memory Card e libere todos os personagens.

## SHAMAN KING: POWER OF SPIRIT

### Modo Versus

Termine todos os vinte episódios do modo Story. O modo Versus estará liberado com os personagens Vineuvail, Zerumo, Lyserg, Heckel, Tao Len, Faust VIII, Ruby, Kanna, Lee Pai Long, Trey, Zaua, Meril, Rio e Yoh. Ainda há um personagem aleatório como Silva ou Zeke.

### Personagens secretos no modo Versus

No modo Versus pressione Select em Yoh, Meril ou Kanna, para jogar com Zeke, Masked Meril e Matilda, respectivamente. Aperte Select em Matilda para jogar com Marion Fauna.

### Finais

Para ver o final bom derrote o último chefe normalmente. Para ver o final ruim derrote o chefe com uma arma de mapa, como, por exemplo, a Trey's Corey and Lyserg's Chloe.

## SD GUNDAM FORCE

### Personagens extras

Entre com as passwords para liberar os personagens.

| Personagem | Password |
|---|---|
| Bakunetsumaru | △, ○, X, △, ○, X, △, ○, X, △, ○, ○ |
| Captain Gundam | ○, □, △, X, X, △, □, ○, △, ○, □, X |
| Zero the Winged Knight | △, △, ○, ○, X, □, X, □, ○, X, △, □ |

### Gundam dourado

Termine as seis primeiras missões sem perder ou consiga seis áreas ou fases em seqüência sem derrotas.

# GameCube

## ARMY MEN: RTS

### Várias dicas

Faça os comandos durante o jogo. Um som confirma a dica.

| Dica | Comando |
|---|---|
| Supersoldados | Segure para baixo e digite B(2), A, Y, A, B |
| Superinimigos | Segure para baixo e digite Y(2), A, B, Y(2) |
| 2000 Electricity | Segure para baixo e digite Y, B, X, A, Y, A |
| 5000 Plastic | Segure para baixo e digite Y, X, B, A, Y, B |
| Paratroopers* | Segure para baixo e digite X, B, X, B, Y(2) |
| Mais suprimentos | Segure para baixo e digite B(3), Y, X, A |

# Dicas

| | |
|---|---|
| Exército verde fica azul | Segure para baixo e digite B, Y, B(2), A, X |
| Exército vermelho fica verde | Segure para baixo e digite Y(2), A, B, Y(2) |
| Matar seus soldados | Segure para baixo e digite B, Y, ←(2), Y, B |

*Só pode ser feita uma vez por fase.

## MARIO POWER TENNIS

**Yoshi colorido**
Vença a Flower Cup em duplas com quaisquer personagens para Yoshi mudar de cor quando usar seu Power Shot defensivo.

**Modo Event**
Na tela-título, segure Z e aperte Start para jogar só o tiebreak, de 3, 5 ou 7 pontos.

**Personagens estrelados**
Vença os torneios Mushroom, Flower e Star com um personagem para liberar a versão Star do mesmo.

**Dificuldade Ace**
Vença a Planet Cup. A dificuldade só vale no modo Exhibition.

**Várias dicas**
Realiza os objetivos para liberar as dicas.

| Efeito | Objetivo |
|---|---|
| **Quadras** | |
| Bowser | Vença o torneio Fire da Special Cup em jogo de simples |
| Classic Mario | Vença o torneio Fire da Special Cup em jogo de duplas |
| Mario Bros | Vença o torneio Thunder da Special Cup em jogo de duplas |
| Opções especiais | Jogue numa quadra especial para liberar suas opções especiais |
| **Personagens** | |
| Boss Packun (Petey Piranha) | Vença os dois torneios especiais da Special Cup em duplas |
| Hana-Chan (Wiggler) | Vença os dois torneios especiais da Special Cup em simples |
| Patapata (Paratroopa) | Vença os torneios Mushroom, Flower e Star em duplas |
| Propera Hey-Ho (Fly Guy) | Vença os torneios Mushroom, Flower e Star em simples |
| **Minigames** | |
| Baloon Panic | Vença a Flower Cup em simples |
| Coin Collectors | Vença a Mushroon Cup em duplas |
| Mecha Bowser Mayhem | Vença a Mushroom Cup em simples |
| **Cups** | |
| Flower Cup | Vença a Mushroom Cup |
| Moonlight Cup | Vença a Rainbow Cup |
| Planet Cup | Vença a Moonlight Cup |
| Rainbow Cup | Vença a Star Cup |
| Star Cup | Vença a Flower Cup |
| Thunder Cup | Vença a Fire Cup |

# GameBoy Advande

## SHAMAN KING: LEGACY OF SPIRITS, SOARING HAWK

**Enfrente um chefe secreto**
Termine o jogo uma vez. Em seguida, carregue o jogo e vá para Amidamaru's Grave. Lá, você encontrará um novo chefe. Depois, visite os lugares onde você primeiramente enfrentou os 3 inimigos que apareceram, e retorne. Agora você será capaz de enfrentar este novo chefe.

## BOKTAI 2: SOLAR BOY DJANGO

**Modo de batalha Crossover**
Na tela de link digite L, R, L, R, L(2), R(4), L(2), Select, Start, Select, Start at the link screen.

**Extras**
Termine o jogo para liberar um minigame, papéis de parede, tela de estatística, itens PET e uma missão de Mega Man.

**Arma de Mega Man**
Termine a missão de Mega Man para liberar sua arma.

**Sound Test**
Libere todas as fotos no álbum.

**Jogue com Sabata**
Termine a Spiral Tower para liberar Sabata no modo multijogador.

## TONY HAWK'S UNDERGROUND 2

**Modo Cheat**
Vá para o modo Minigames e escolha Stylin. Faça um Manual pressionando cima e baixo e faça os comandos que aparecerem na parte direita da tela. Complete os níveis e as dicas correspondentes serão liberadas.
**Modo Stud:** nível 1
**Grind perfeit:** nível 2
**Sempre com Special:** nível 3
**Manual perfeito:** nível 4
**Gravidade da lua:** nível 5

**Personagens bônus**
Vá para o modo Minigames e escolha Tennis Shooter. Complete os níveis e as dicas correspondentes serão liberadas. Nota: para liberar os personagens no modo Arcade termine o minigame Tennis Shooter pelo menos uma vez no modo Story.
**Bam Margera:** nível 20
**Big Foot:** nível 40
**Bob Burnquist:** nível 10
**Chad Muska:** nível 30
**Eric Koston:** nível 15
**Eric Sparrow:** nível 39
**Mike Vallely:** nível 35
Rodney Mullen: nível 25
Tony Hawk: nível 5
Wee-Bones: nível 41

## ROCKMAN EXE 5: TEAM OF BLUES

**Programas de Customização Navi – Códigos**
Posicione a escolha sobre o Navi Customizer Program desejado na tela do Navi Customizer. Segure o direcional para a direita – Right – no direcional, e entre com o código de 10 botões, composto de combinações usando os botões A, B, L e R. Assim que for colocado, o tamanho do programa será reduzido para um bloco, ou quadrado, e colocar o código novamente anulará o efeito. OBS: AutoRun não pode ser utilizado.

| Código | Torna compacto |
|---|---|
| BLBABLBBAA | AirShoes |
| LLLRRBARBL | AttackMAX |
| AABRABRLLR | BatteryMode |
| ABBRAABRBR | BeatSupport |
| BARABRLRRA | BodyPack |
| BABLABRLRB | bugstopper |
| LLRARLBLAR | BusterPack |
| ALAARBRBAR | ChargeMAX |
| BRALARBAAB | Collect |
| AARLBABALB | Custom +1 |
| BARLLRALBR | Custom2 |
| RRBBRBRBAA | Dandyism |
| RLABBARALR | First Barrier |
| ALLBRLAAAL | FloatShoes |
| RRLBLLARBL | GigaFolder1 |
| BBRALBLARR | GigaVirus |
| ABLARABLRL | HumourSense |
| RBBARBRARB | KawarimiMagic |

| | |
|---|---|
| BBABBRRLAR | MegaFolder 1 |
| AABLARBLAA | MegaVirus |
| RLRARRLLLR | Millionare |
| RARLLRRABA | RapidMAX |
| RBLRBRLLRL | RushSupport |
| ALRABLRALR | SaitoBatch |
| RLRLRBBRAB | SelfRecovery |
| ABARALRBBA | Shield |
| RLLALLBABB | ShinobiDash |
| RABRALLRBA | SuperArmour |
| LBLABLABAL | TangoSupport |
| BABALRARAA | Programa I'm Fish |
| LRLABLBBLA | Programa JungleLand |
| LBRARLABLB | Programa Oil Body |
| LLRBLLAALB | Programa Reflect |
| ARBBRLRALA | UnderShirt |

### Códigos Numberman

Vá para a máquina Numberman, no Higsby's Shop, quando ela for colocada lá e entre com os códigos para receber o item.

| Código | Item |
|---|---|
| 73877466 | Anti Fire |
| 05068930 | Anti Navi V |
| 10386794 | Anti Sword R |
| 25465278 | Anti Water |
| 10133670 | Anti Wood |
| 79877132 | BeatSupport NCP |
| 30112002 | Body Pack |
| 68799876 | Dark Invis |
| 91098051 | DjangoSP D |
| 90914896 | Full Energy |
| 12118790 | Full Energy |
| 45654128 | HP+400 |
| 45654128 | HP+400 NCP |
| 31084443 | HP+50 NCP |
| 29789661 | Lock Enemy |
| 12117890 | Mini Energy |
| 48958798 | Noise Storm S |
| 18746897 | Recovery-300 Y |
| 28256341 | SoulTime +1 (Yellow NCP) |
| 12541883 | Spin Blue |
| 78987728 | Spin Green |
| 30356451 | Spin Red |
| 48958798 | Static S |
| 54288793 | TangoSupport NCP |
| 28706568 | Unlocker |
| 00798216 | Untrap |

### Ícones de Save

| Item | Como habilitar |
|---|---|
| DarkComplete | Colete todos os 12 Dark Chips |
| Forte's Icon | Derrote Forte SP em Nebula Hole Area 6 |
| GigiComplete | Colete todos os 6 Giga Chips |
| MegaComplete | Colete todos os 60 Mega Chips |
| P.A.Complete | Use todos os 30 Program Advances |
| Protoman's Icon | Derrote Neubla Gray. |
| StandComplete | Colete todos os 180 Standard Chips |

## CODENAME KIDS NEXT DOOR: OPERATION S.O.D.A.

### Modo Cheat

Entre com a password 1MC001 para liberar todas as armas e fases.

### Passwords

Entre com as passwords para passar as fases.

| Fase | Password |
|---|---|
| Section 1 mission 1 terminado | 8JGQHD |
| Section 1 mission 2 terminado | WVWBCD |
| Section 2 mission 1 terminado | 52RPTP |
| Section 1 mission 3 terminado | WFDDCD |
| Section 2 mission 2 terminado | 9KHQJD |
| Section 3 mission 1 terminado | 529N*7 |
| Section 1 mission 4 terminado | 0V2BBD |
| Section 2 mission 3 terminado | 1KRNTD |
| Section 3 mission 2 terminado | 5?8PV6 |
| Section 1 mission 5 terminado | 0K0HGD |
| Section 2 mission 4 terminado | 1V8NVP |
| Section 3 mission 3 terminado | 53*N?* |
| Section 2 mission 5 terminado | 9KJQGD |
| Section 3 mission 4 terminado | 3307?* |
| Section 3 mission 5 terminado | 528SV7 |

## F-ZERO CLIMAX

### Personagens extras 1

Pressione o botão R nos seguintes personagens na tela de seleção de veículos: Captain Falcon, Rick Wheeler e Zoda. Eles liberam os

# Dicas

personagens Red Bull, Blue Falcon, e Hyper Death Anchor respectivamente.

### Personagens extras 2

Conquiste a Cup no nível de dificuldade indicado.

| Personagem | Cup | Dificuldade |
|---|---|---|
| Astro Robin | Gold | novice |
| Big Fang | Platinum | standard |
| Black Bull | Platinum | standard |
| Blood Hawk | Silver | standard |
| Crazy Bear | Gold | standard |
| Death Anchor | Platinum | novice |
| Deepclaw | Silver | standard |
| Dragon Bird | Gold | master |
| Elegance Liberty | Bronze | standard |
| Great*Star | Bronze | expert |
| Green Panther | Platinum | master |
| Hyper Speeder | Silver | expert |
| Iron Tiger | Silver | master |
| King Meteor | Gold | master |
| Little Wyvern | Platinum | expert |
| Mad Wolf | Bronze | master |
| Mighty Hurricane | Gold | novice |
| Mighty Typhoon | Bronze | standard |
| Moon Shadow | Silver | expert |
| Night Thunder | Bronze | expert |
| Panzer Emerald | Silver | novice |
| Queen Meteor | Bronze | novice |
| Red Gazelle | Gold | standard |
| Soldier Anchor | Platinum | master |
| Sonic Phantom | Platinum | expert |
| Space Angler | Gold | expert |
| Super Piranha | Bronze | master |
| Twinnoritta | Platinum | novice |
| White Cat | Bronze | novice |
| Wild Boar | Silver | novice |
| Wonder Wasp | Gold | expert |

### Platinum Cup

Vença as Cups Bronze, Silver e Gold Cups no mesmo nível de dificuldade.

### Modos Time Attack e Zero Test

Vença qualquer Cup em qualquer nível de dificuldade.

### Modo Survival

Termine as Cups Bronze e Silver no nível de dificuldade novice.

### Dificuldade master

Vença qualquer Cup no nível de dificuldade expert.

### Perfis dos personagens

Selecione o modo Survival e complete o desafio para liberar o perfil do respectivo corredor.

## TEENAGE MUTANT NINJA TURTLES 2: BATTLE NEXUS

### Fases bônus

Entre com as passwords para acionar as fases bônus.

As letras indicam os seguintes ícones.

**L:** Leonardo **M:** Michaelangelo
**D:** Donatello **R:** Raphael **S:** Destruidor

| Fase | Password |
|---|---|
| Course 16 no modo Battle | DDRSMSR |
| Course 16 no modo Race | RDLDSMD |
| Course 17 no modo Battle | SMRDLML |
| Course 17 no modo Race | MDSMSDM |
| Course 18 no modo Battle | LMSLSRS |
| Course 18 no modo Race | SRMLDDR |

# XBox

## STAR WARS KNIGHTS OF THE OLD REPUBLIC II: THE SITH LORDS

### Menu Cheat Node

Saia do poço depois de derrotar seu oponente (Mira ou Hanharr). Saia pela porta sai do poço, depois de derrotar os Ubese, e depois siga pela porta a esquerda. Entre pela porta logo a frente, derrote os 3 Ubese, e mova seu personagem para a parede do lado oposto da porta. Continue se movendo em direção a parede até que sua mira se torne azul e mova para a parede. Aperte A imediatamente para conversar com um Ubese que está do outro lado da parede da sala com a saída. Agora você já pode acessar o menu Cheat Node, indo até a sala anterior dos tuneis de Jekk'Jekk Tar.

### Habilitar Atton como um sentinela Jedi

Viaje para Refugee Sector, em Nar Shadda. Chegando lá, caminhe para o lado oposto do Refugee Sector até que 2 Twileks se aproximem. Compre a informação que eles oferecem por 25 créditos. Depois, pergunte a Atton sobre o que os Twileks o disseram. Se sua influencia estiver alta o bastante, você poderá treiná-lo para ser um Jedi.

### Habilite personagens diferentes

Baseado em decisões, você será capaz de escolher personagens diferentes:

**- Discípulo:** escolha um personagem feminino no começo, e o discípulo irá se juntar a você assim que você encontrá-lo em Dantooine.

**- Handmaiden:** escolha um personagem masculino no começo, e a Handmaiden irá se juntar a você assim que você sair da academia Telos Jedi.

**- Hanharr:** antes da luta entre Hanharr e Mira, alie-se ao lado negro (Dark Side).

**- HK-47:** colete as 4 diferentes partes HK que estão espalhadas pelos mundos e fale com o droid HK quebrado próximo a ponte. Ele se juntará a você assim que você consertá-lo.

**Mira:** antes da luta entre Hanharr e Mira, alie-se ao lado neutro ou ao lado da luz (Light Side).

### Habilite Visas

Eleve sua força para 25% do Light Side ou 25% do Dark Side. Após a cena, você encontrará Visas no dormitório do próximo local onde ancorar o Ebon Hawk. Derrote-a em um duelo e ela se juntará ao seu grupo. Você também poderá adquirir uma parte do sabre de luz, caso não tenha construído o seu ainda, ou um sabre de luz e um outro item qualquer ou um cristal. Se você estiver jogando com um personagem neutro e mante-lo neutro, Visas não se juntará ao seu grupo.

### Vença qualquer batalha

Quando uma batalha contra um único oponente começar, ataque-o e salve o jogo antes que seu oponente tenha a chance de atacá-lo. Carregue o jogo novamente, logo em seguida. Seu oponente ainda terá o dano que você fez nele, mas será seu turno de ataque novamente. Depois de atacá-lo de novo, salve o jogo, carregue o novamente, e vá repetindo o processo até matar o inimigo.

### Use o Force Heal livremente e ataque ao mesmo tempo

Para este truque funcionar, você deve ter ao menos o ataque Flurry ou qualquer outro tipo de ataque com arma, como Critical Strike, ou ataques fortes, e o movimento Force Heal. Use a Force Heal em você, e enquanto estiver sendo curado, use o Flurry ou qualquer outro ataque mencionado acima. Isso colocará o Force Heal em espera, mas ao invés de simplesmente atacar, você também usará o Force Heal ao mesmo tempo, mas sem gastar nenhum Force Points.

## DEAD OR ALIVE ULTIMATE

### Todos os Options

Colete todos os itens na Survival Collection Mode para liberar todas as opções bônus. Nota: há uma segunda tela na Survival Collection com 15 itens, que não aparecem até que se complete os 50 itens da primeira tela.

### Configuração extra (disco Dead or Alive Ultimate)

Termine o jogo com qualquer personagem.

### Roupas alternativas

Termine o jogo no modo Story ou Time Attack para liberar as roupas, exceto para Hitomi, Bayman e Tengu. Para esses lutadores, termine o jogo apenas no Time Attack. O nível de dificuldade determina a roupa liberada. É liberada uma roupa de cada vez. A quantidade de roupas está entre parênteses.

| Personagem | Roupa nas dificuldades... |
|---|---|
| Ayane | Easy (5), Normal (8) e Hard (6) |
| Bass | Easy (2) e Normal (4) |
| Bayman | Easy (2) e Normal (2) |
| Gen Fu | Easy (2) e Normal (4) |
| Hayabusa | Easy (2) e Normal (5) |
| Helena | Easy (5), Normal (4) e Hard (3) |
| Hitomi | Easy (5), Normal (4) e Hard (3) |
| Jann Lee | Easy (2) e Normal (4) |
| Kasumi | Easy (5), Normal (8) e Hard (6) |
| Lei Fang | Easy (5), Normal (8) e Hard (6) |
| Leon | Easy (2) e Normal (4) |
| Tengu | Easy (1) |
| Tina | Easy (5), Normal (7) e Hard (2) |
| Zack | Easy (2) e Normal (4) |

### Chacoalhar mais

Quanto mais alto a idade de seu profile mais os seios das garotas irão balançar.

### Personagens extras

Realize os objetivos para liberar os personagens.

| Personagem | Objetivo |
|---|---|
| Bayman | Acumule um total de 10 horas de jogo ou termine o modo Story com Leon nas dificuldades Normal ou mais difícil |
| Hitomi | Termine o modo Story com Ein com um save de Dead or alive 3 ou Dead ou Alive Xtreme Beach Volleyball |
| Tengu | Termine o modo Story com todos os personagens |
| Raidou (disco Dead or Alive Ultimate) | Termine o jogo com os oito personagens |

### Fases alternativas

Aperte o botão preto ou X na hora de escolher uma fase. As arenas Aerial Gardens, White Storm e Great Opera possuem versões alternativas.

### Cabelo alternativo

Aperte X, Y, branco ou preto na hora de selecionar os personagens para mudar o cabelo. Nem todos possuem mais que um corte de cabelo.

### Modo Collection

Entre no modo Survival o pegue os itens ao derrotar os lutadores. Depois de morrer, o modo Collection estará liberado. Toda vez que pegar itens no modo Survival, o item aparecerá na tela de Collections.

### Galeria

Libere todas as roupas para acessar a galeria.

### Liberar roupas em Dead or alive 3

Libere todas as roupas dos personagens. Com esse save, acione o jogo Dead or Alive 3 para ter todas as roupas no game.

### Episódios "Icons" de Dead or Alive

Libere todas as roupas.

### Narrações

Complete o modo Exercise no modo Sparring com Kasumi, Ayane ou Tengu para liberar novas narrações para esses personagens.

### Controle a câmera

Ao vencer uma luta, use o botão L e R, além do direcional direito para mudar a visão.

## DYNASTY WARRIORS 4

### Habilite Meng Huo e Zhu Rong

Você deve estar no modo Musou. Derrote Meng Huo 7 vezes através das fases, sendo que ao menos uma vez a derrota deve ocorrer em um duelo. Duele e derrote também Zhu Rong. Complete o modo Musou e ambos os personagens serão habilitados.

### Habilite a edição da abertura

Depois de habilitar todos os 42 personagens, termine o jogo com um personagem de cada aliança.

### Habilitando os modos Musou

| Modo | Como habilitar |
|---|---|
| Dong Zhou's Musou | Complete o modo Lu Bu's Musou Mode uma vez |
| Lu Bu's Musou | Termine qualquer modo do reino de Musou |
| Nanman Musou | Derrote Meng Hou em um duelo durante a "Nanman Campaign" |
| Yuan Shao's Musou | Termine o modo Wei's Musou Mode uma vez |

### Habilite os Dois Qiaos

Primeiro, complete o modo Wu's Musou uma vez. Depois, escolha o mesmo modo mais uma vez, com qualquer personagem que quiser. Escolha Yellow Turban Fortress e complete-o . Em seguida, escolha Yellow Turban Rebellion e complete-o . Você será levado para um conto chamado "Rescue the Two Qiaos".

### Habilite Zhang Jiao

Complete todos os modos Musou pelo menos uma vez.

### Ver as roupas de Dynasty Warrior 3

Para ver as roupas de seu personagem, usadas em Dynasty Warrior 3, vista-o com sua primeira roupa, e então coloque-o frente a frente com o mesmo personagem; por exemplo, Sima Yi e Sima Yi.

# GameShark

## PlayStation 2

### CHAMPIONS: RETURN TO ARMS

Código de ativação
F80E4AE0 0CA57A6C

Pressione L2 para muitos pontos
D8661145 0CA5CB3E
18940D7C 0CA57A4F

Tenha ganho alto de experiência1
2807E7A9 6FD92C0E

Itens máximos ao pegá-los
28066CE9 F7157AD3
28066C51 681B888B

Moedas infinitas
2857258B 1CD1A03E

Energia infinita 285725FB 46856565

Mana infinito 2857257C 46856565

Capacidade de carregar itens sempre 0 1857C2BB 0CA57A65

Energia máxima 285725A0 46856565

Mana máximo 28572568 46856565

Experiencia máxima *
2857253A 0C965526

Level máximo 085725A5 0CA57A4F

Max Level Up 085725F4 0CA57A4F

Força máxima 185725E9 0CA5E485

Inteligência máxima
18572551 0CA5E485

Agilidade máxima
1857252D 0CA5E485

Resistência máxima
185725AE 0CA5E485

Pontos máximos
085725F6 0CA57A4F

*não usar com outros códigos de experiência.

### DYNASTY WARRIOS 4

Código de ativação
F442BE34 3674441E

Energia infinita (Player 1)
1490B779 36780534
1490BF6C 3E70053C

Musou infinito (Player 1)
1490B768 377045A4
1480BF69 3670458C

Flechas infinitas (Player 1)
1400B468 3C70457E

Contagem de Max Knockout infinita (Player 1) 14101032 B5F0935E

Energia infinita (Player 2)
14909479 36F80734
14909C6C 3EF0073C

Musou infinito (Player 2)
14909468 37F047A4
14809C69 36F0478C

Flechas infinitas (Player 2)
14409068 3CF0D10A

Contagem de Max Knockout infinita (Player 2) 14103273 B5F0851E

**Códigos para habilitar personagens**

| | |
|---|---|
| Zhao Yun | 04501728 3470C11C |
| Dan Wei | 04501428 34F0C11C |
| Xu Zhu | 04501728 34F0C10C |
| Zhou Yu | 04501728 34F0C19C |
| Lu Xun | 04501528 34F0C18C |
| Taishi Ci | 04101628 3470C11C |
| Diao Chan | 04101428 3470C10C |
| Zhuge Liang | 04101428 3470C19C |
| Lu Bu | 04101528 3470C11C |
| Sun Quan | 04101728 34F0C11C |
| Dong Zhuo | 04101528 34F0C10C |
| Yuan Shao | 04101528 34F0C19C |
| Ma Chao | 04503628 3470C38C |
| Huang Zhong | 04503428 3470C31C |
| Zhang Liao | 04503728 3470C39C |
| Sim Yi | 04503528 3470C38C |
| Lu Meng | 04503628 34F0C31C |
| Gan Ning | 04503428 34F0C30C |
| Jiang Wei | 04503428 34F0C39C |
| Zhang Jiao | 04503728 34F0C38C |
| Xu Huang | 04503528 34F0C31C |
| Zhang He | 04103628 3470C30C |
| Zhen Ji-Wei | 04103628 3470C39C |
| Sun Ce | 04103728 3470C31C |
| Wei Yan | 04103528 3470C30C |
| Pang Tong | 04103528 3470C39C |
| Meng Huo | 04103628 34F0C38C |
| Zhu Rong | 04103428 34F0C31C |
| Da Qiao | 04103728 34F0C30C |
| Xiao Qiao | 04103728 34F0C39C |
| Cao Ren | 04103528 34F0C38C |
| Zhou Tai | 04501628 3470C31C |
| Yue Ying | 04501428 3470C30C |

**Códigos de itens**

Ter todos os itens
14803631 3CF0D02E
44113628 30E0D11C
5974D2F9 8BA9B1C0
14803430 3CF0D02E

Ter Harnesses: Elephant Harness
04903628 34F0F1BC

Ter Harnesses: Hex Mark Harness
04903629 34F0D19C

Ter Harnesses: Hex Mark Harness
04903629 34F0D19C

Ter Harnesses: Red Hare Harness
04903628 34F0F19C

Ter Harnesses: Shadow Harness
04903628 34F0D1BC

Ter Harnesses: Storm Harness
04903629 34F0F19C

Ter Orbs: Blast Orb
04803629 3CF0F1AE

Ter Orbs: Fire Orb 04803629 3CF0F18E

Ter Orbs: Ice Orb 04803629 3CF0D1AE

Ter Orbs: Lightning Orb
04803628 3CF0D1AE

Ter Orbs: Poison Orb
04803628 3CF0D19E

Ter Orbs: Vorpal Orb
04803628 3CF0F1AE

Ter Item especial: Art Of War
04903629 34F0D1BC

Ter Item especial: Bodyguard Manual
04903428 34F0D10C

Ter Item especial: Cavalry Armor
04803629 3CF0F13E

Ter Item especial: Charge Bracer
04903428 34F0F12C

Ter Item especial: Dragon Amulet
04803629 3CF0F12E

Ter Item especial: Elixir
04803628 3CF0F18E

Ter Item especial: Fire Arrows
04903428 34F0D12C

Ter Item especial: Herbal Remedy
04803629 3CF0D18E

Ter Item especial: Horned Helm
04803629 3CF0D13E

Ter Item especial: Huang's Bow
04803628 3CF0D13E

Ter Item especial: Nanman Armor
04803628 3CF0F13E

Ter Item especial: Peacock Urn
04803629 3CF0D12E

Ter Item especial: Power Scroll
04903429 34F0D10C

Ter Item especial: Seven Star Sash
04803628 3CF0D18E

Ter Item especial: Speed Scroll
04803629 3CF0D11E

Ter Item especial: Survival Guide
04903629 34F0F1BC

Ter Item especial: Tiger Amulet
04803628 3CF0D11E

Ter Item especial: Tortoise Amulet
04803628 3CF0F11E

Ter Item especial: Way Of Musou
04903428 34F0F10C

Ter Item especial: Wind Scroll
04903429 34F0F10C

Ter Item especial: Wing Boots
04803629 3CF0F11E

### SHADOW OF ROME

Código de ativação
983D553A 78D0D73A

Energia infinita 280FC874 0CA57A65

Arma e durabilidade do capacete infinitas 2800ED86 0CA57A65

Moedas Silver Fortune infinitas
284FA8F9 0CA5E485

Matar chefes com 1 hit
2801255A 6F422156
280125F9 F7427A65

Ter todos os perfis
184FED7C 0CA5883E

Ter todos os Salvos
484FDF74 0CA17A56
2E187D54 0CA57A65

Habilitar todos os Secrets of Rome & opções 284FAA55 948C883E

**Códigos de Stats - Geral**

Continues máximos usados
184F5E66 0CA52C0E

Inimigos máximos mortos
184F5E6D 0CA52C0E

Máximo Salvo Points em um evento
184F5ED4 0CA52C0E

Máximo Points em um único Salvo
184F8582 0CA52C0E

Máximo maior Chain Combo
184F5E74 0CA52C0E

Sem continues usados
184F5E66 0CA57A65

Sem inimigos mortos
184F5E6D 0CA57A65

Sem maior número de Salvo Points em um evento 184F5ED4 0CA57A65

Sem maior pontuação em um único Salvo 184F8582 0CA57A65

Sem maior Chain Combo
184F5E74 0CA57A65

**Armas**

Máximo de armas arremessadas
184F5E8B 0CA52C0E

Hits máximos de armas arremessadas 184F5EF6 0CA52C0E

Máximo de armas roubadas de inimigos 184F5E9C 0CA52C0E

Máximo de armas roubadas por inimigos 184F8540 0CA52C0E

Máximo de armas abandonadas
184F8503 0CA52C0E

Máximo de Supra Attacks
184F8565 0CA52C0E

Máximo de armas quebradas
184F5EB6 0CA52C0E

Sem armas arremessadas
184F5E8B 0CA57A65

Sem hits de armas arremessadas
184F5EF6 0CA57A65

Sem armas roubadas de inimigos
184F5E9C 0CA57A65

Sem armas roubadas por inimigos
184F8540 0CA57A65

Sem armas abandonadas
184F8503 0CA57A65

Sem Supra Attacks
184F8565 0CA57A65

Sem armas quebradas
184F5EB6 0CA57A65

**Luta**

Máximo de vezes que você foi nocauteado 184F5E19 0CA52C0E

Máximo de vezes que você nocauteou inimigos 184F5E19 0CA52C0E

Máximo de inimigos perseguidos e atacados 184F5E76 0CA52C0E

Máximo de ataques recebidos de inimigos 184F8578 0CA52C0E

Máximo de ataques bloqueados por inimigos 184F8501 0CA52C0E

Máximo de capacetes quebrados por inimigos 184F856F 0CA52C0E

Máximo de capacetes inimigos

quebrados 184F85F1 0CA52C0E
0 vezes que você foi nocauteado
184F5E19 0CA57A65
0 vezes que você nocauteou inimigos
184F5E19 0CA57A65
0 inimigos perseguidos e atacados
184F5E76 0CA57A65
0 ataques recebidos de inimigos
184F8578 0CA57A65
0 ataques bloqueados por inimigos
184F8501 0CA57A65
0 capacetes quebrados por inimigos
184F856F 0CA57A65
0 capacetes inimigos quebrados
184F85F1 0CA57A65

**Vitórias por tipo de arma**
Max Gladius 184F8573 0CA52C0E
Max Scimitar 184F855A 0CA52C0E
Max Mace 184F85F9 0CA52C0E
Max Torch 184F852B 0CA52C0E
Sem arma 184F3D78 0CA52C0E
Sem Gladius 184F8573 0CA57A65
Sem Scimitar 184F855A 0CA57A65
Sem Mace 184F85F9 0CA57A65
Sem Torch 184F852B 0CA57A65
Sem arma 184F3D78 0CA57A65

**Vitórias por tipo de inimigo**
Máximo Large Warrior
184F3D51 0CA52C0E
Máximo Mid-Size Warrior
184F3D2D 0CA52C0E
Máximo Roman Soldier
184F3D73 0CA52C0E
Máximo German Fighter
184F3D5A 0CA52C0E
0 Large Warrior
184F3D51 0CA57A65
0 Mid-Size Warrior
184F3D2D 0CA57A65
0 Roman Soldier
184F3D73 0CA57A65
0 German Fighter
184F3D5A 0CA57A65

**Amputações**
Máximo de cabeças amputadas
184F3D37 0CA52C0E
Máximo de braços amputados
184F3DA5 0CA52C0E
0 cabeças amputadas
184F3D37 0CA57A65
0 braços amputados
184F3DA5 0CA57A65

## MORTAL KOMBAT: DECEPTION

Código de ativação
9838E76D 78D0502A

**Kombat Codes**
Tempo infinito 2844DCB1 0CA57A4F

**Códigos de jogador 1**
Uma vitória basta
D834D46F 0CC67A65
2834D46F 0CA57A71
Nunca vencer 2834D46F 0CA57A65
Energia infinita 2844D440 FCE87A65
Morte instantânea (aperte R2)
D87BF8E8 0CA5723E
2844D440 0CA57A65

**Códigos de jogador 2**
Uma vitória basta
D834D4A0 0CC67A65
2834D4A0 0CA57A71
Nunca vencer 2834D4A0 0CA57A65
Energia infinita 2844D451 FCE87A65
Morte instantânea (aperte R2)
D87BF8E8 0CA5CB3E
2844D451 0CA57A65

**Códigos de Krypt**
**Profile 1**
Máximo de Koins azuis
28786462 0CA52C0E
Máximo de Koins pretos
287864D4 0CA52C0E
Máximo de Koins verdes
28786466 0CA52C0E
Máximo de Koins vermelhos
28786474 0CA52C0E
Máximo de Koins amarelos
2878648B 0CA52C0E
Máximo de Koins pratas
2878641E 0CA52C0E

**Códigos de Kontent**
Tudo liberado* 48785AF1 0C387A56
2E187D54 0CA57A65
28785AB6 948C883E
Todos os personagens liberados*
28785A62 948C883E
*Crie um Profile para ativar.

## GameCube

## DRAGONBALL Z: BUDOKAI 2

Código de ativação
D73B-WR09-2D7UX
FJWD-HHAQ-449JR
Jogador 1: energia infinita
QMXF-PUQ8-7EGB7
D97M-J9C7-4G53P
Jogador 1 morre com um golpe
T6QF-PMWD-TXQNJ
5BYM-FDN1-0AXKU
Jogador 1: Ki máximo
RW9J-ABFG-G2R9B
FN2H-B2X3-W30PM
Jogador 1: sem Ki
2RGQ-QU2B-QVDHV
G2M6-M46Z-Y22NW
Jogador 2: energia infinita
XFYP-1VMT-AEJ0X
XU33-JWDG-E38K1
Jogador 2: morre com um golpe
6FUH-TUVY-59R4H
UX0C-CZED-J2NBG
Jogador 2: Ki máximo
4JYT-GXQN-6J81X
27XZ-GBJT-K6V1R
Jogador 2: sem Ki
RNC6-7WR0-K03MX
VFE4-3FYR-C79TF
Ter todas as cápsulas*
UUN3-Z9Z1-AUY9U
6HNC-3QME-9M9CA
XJPB-V4RK-QB81E
53R5-AH9M-0MN0D
G10P-M181-Y17PE
UFU7-ZP1M-9KMC7
DQYZ-QAGQ-PMQB2
MTPX-NU7K-9C2ZA
GFB7-9B8H-G40EM
ZJZ3-J40V-3J2YQ
QX96-9A2Y-5CCZ6
FPAZ-RG50-RZT34
PVN3-5DJE-53ZQK
DJY8-CPN1-8KUZU
KT1N-Y54A-PBH49
RMFJ-A292-A4YTV
NV3U-9A99-H97BQ
FR73-0FCB-FFU0U
*Edite um Skill e salve o jogo para ativar.


PLANETA'S PRESENTES

Despachamos para todo o Brasil

Aparelhos novos, jogos e acessórios para:

SHOPPING MUNDO ORIENTAL

PS2 Dreamcast PS one NINTENDO 64 GAME BOY ADVANCE SP NINTENDO GAMECUBE XBOX LIVE

Produtos Originais com Garantia

Destravamento e Assistência Técnica de Video Games

Fone: (11) 3311-0427 / 9648-0908

e-mail: planetaspresentes@ibest.com.br

Por Lord Mathias

# Resident Evil 4

**Resident Evil 4**

Capcom
Ação/Adventure
1 jogador

**9.8**

**Controle** 9.5

O sistema de mira é eficiente e os botões têm uma configuração perfeita. Apenas poderia ter um jeito de andar de lado.

**Diversão** 10

Resident Evil 4 ganhou muito na ação, com uma variedade de eventos fantástica. As missões alternativas também são muito boas.

**Gráfico** 9.5

Sem dúvida, um dos melhores gráficos de todos os tempos. Texturas realistas e efeitos visuais de cair o queixo formam o cenário.

**Som** 9.5

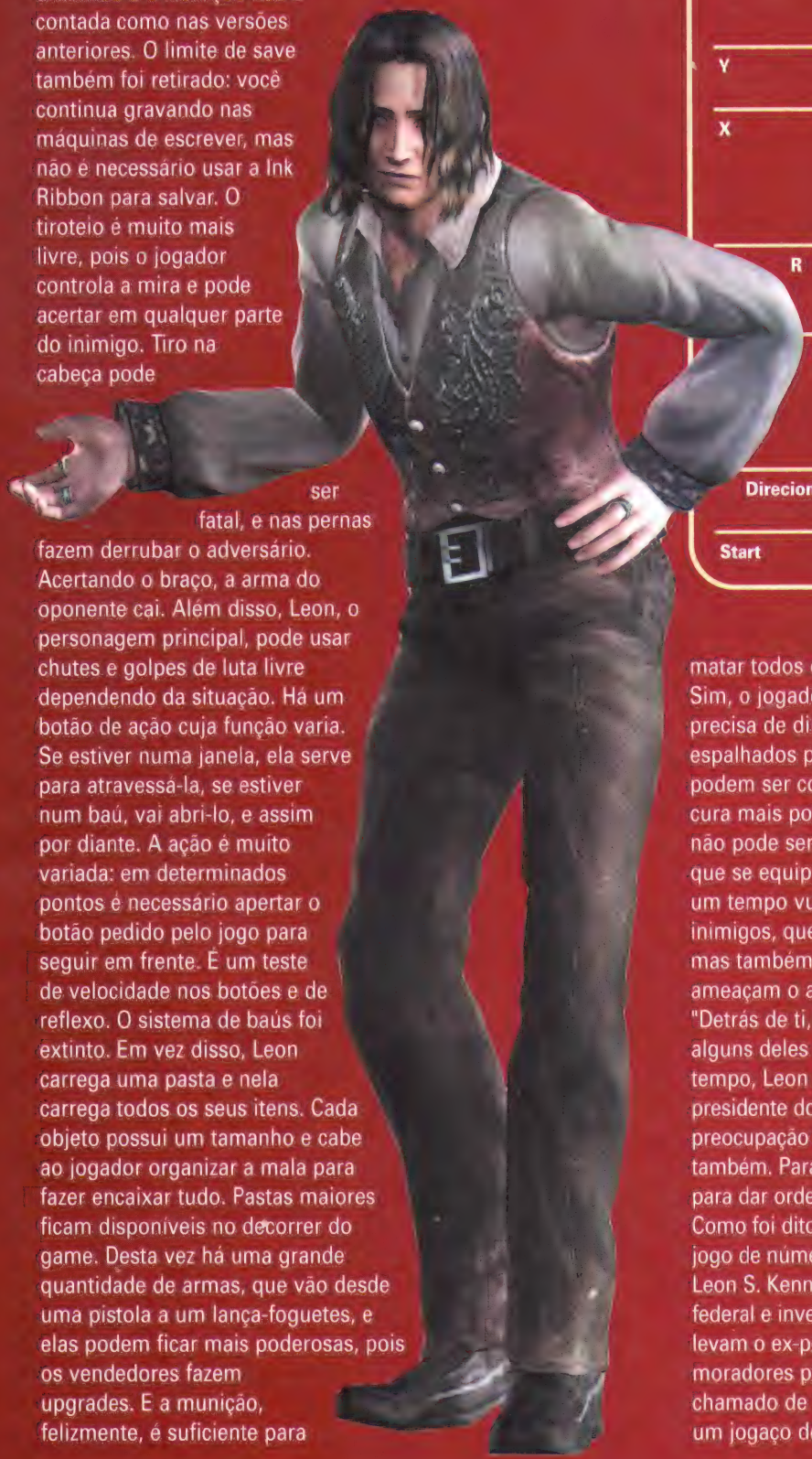
Assim como o visual, o som é polido e trabalha para dar o clima de suspense. O realismo também é o mote dos efeitos sonoros.

**Muito Terror!** ***Por Marjorie Bros***

Embora não tenha mais os famosos zumbis, Resident 4 continua assustando e muito, agora com Los Illuminados. Eu heim...

**Resident Evil** é um clássico, que popularizou o estilo adventure com ação, isto é, um jogo cheio de investigação e mistérios aliado a ação. Também descobriu um filão muito lucrativo: os jogos que tem o terror como tema. E o sucesso avassalador inspirou outras empresas a apostar na fórmula. Entre as muitas cópias baratas, **Silent Hill** (Konami) e **Siren** (Sony), por exemplo, conseguiram trilhar um caminho próprio. Voltando a **Resident Evil**, a série inaugurou um estilo próprio, mas já começava a dar sinais de cansaço. Então, o produtor Shinji Mikami fechou a trilogia e promoveu um renascimento. Essa é a filosofia que parece nortear o fabuloso **Resident Evil 4**. Logo de cara, o que

chama atenção são os gráficos, um dos mais bonitos de todos os tempos, com texturas de babar e um modelagem de personagens impecável. Nesse ponto, nota-se uma influência de **Silent Hill**: os "bonecos" possuem manchas e rugas, dando um ar natural aos modelos humanos. Nota-se também que muitas "amarras" foram retiradas: o ritmo é bem mais dinâmico e a munição não é contada como nas versões anteriores. O limite de save também foi retirado: você continua gravando nas máquinas de escrever, mas não é necessário usar a Ink Ribbon para salvar. O tiroteio é muito mais livre, pois o jogador controla a mira e pode acertar em qualquer parte do inimigo. Tiro na cabeça pode ser fatal, e nas pernas fazem derrubar o adversário. Acertando o braço, a arma do oponente cai. Além disso, Leon, o personagem principal, pode usar chutes e golpes de luta livre dependendo da situação. Há um botão de ação cuja função varia. Se estiver numa janela, ela serve para atravessá-la, se estiver num baú, vai abri-lo, e assim por diante. A ação é muito variada: em determinados pontos é necessário apertar o botão pedido pelo jogo para seguir em frente. É um teste de velocidade nos botões e de reflexo. O sistema de baús foi extinto. Em vez disso, Leon carrega uma pasta e nela carrega todos os seus itens. Cada objeto possui um tamanho e cabe ao jogador organizar a mala para fazer encaixar tudo. Pastas maiores ficam disponíveis no decorrer do game. Desta vez há uma grande quantidade de armas, que vão desde uma pistola a um lança-foguetes, e elas podem ficar mais poderosas, pois os vendedores fazem upgrades. E a munição, felizmente, é suficiente para matar todos os inimigos que aparecerem. Vendedores? Sim, o jogador pode comprar itens e, obviamente, precisa de dinheiro, que estão com inimigos ou espalhados pelo cenário. Os itens, como reza a tradição podem ser combinados e são usados para criar itens de cura mais potentes. Agora, o recarregamento de munição não pode ser feito com a combinação. Não tem jeito: tem que se equipar da arma e fazer o procedimento, ficando um tempo vulnerável. E haja armas para enfrentar os inimigos, que são bem numerosos. Eles não são zumbis, mas também não são nada normais. Os moradores da vila ameaçam o agente com xingamentos e frases como "Detrás de ti, imbecil!". Os chefes são um show a parte e alguns deles necessitam de tática especiais. Depois de um tempo, Leon passa a ter a companhia de Ashley, a filha do presidente dos EUA, cujo resgate é a missão de Leon. Aí, a preocupação aumenta, pois você terá de proteger a garota também. Para isso, o jogo oferece alguns comandos extras para dar ordens, como ficar no lugar ou pedir para seguir. Como foi dito, a trilogia de **Resident Evil** se fechou e o jogo de número 4 não tem nada de zumbi ou Umbrella. Leon S. Kennedy, de **Resident Evil 2**, agora é um agente federal e investiga o seqüestro de Ashley. Investigações levam o ex-policial a uma vila na Espanha, onde os moradores parecem fazer parte de uma estranha seita, chamado de Los Illuminados. Enfim, 2005 já começa com um jogaço de arrepiar!



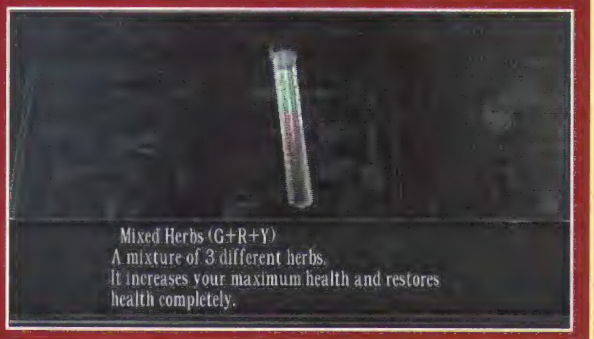
## Controles

| Botão | Função |
|---|---|
| A | Ação. Varia de função conforme a situação; |
| B | Corrida. Colocando o direcional para trás e pressionando o botão faz com que o personagem vire 180 graus; |
| Y | Abre o menu de itens, mapas e arquivos; |
| X | Dá ordens à Ashley. Pressione o bot/ão para alternar entre Wait (espere) e Follow me (siga-me). Se estiver perto de um local para Ashley se esconder, o botão realiza essa ação; |
| R | Faz o personagem empunhar a arma. Use o botão A para atirar e B para recarregar a arma; |
| L | Aciona a faca. Use o botão A para atacar. Na configuração 1, esse botão aciona a faca. Na 2, é necessário pressionar o R e digitar o L para acionar a arma branca; |
| Direcional C | Controla a câmera; aciona o Zoom do binóculo e mira telescópica; |
| Start | Menu de pausa. |

# Detonado

# Resident Evil 4

## Combinado as ervas




Como reza a tradição as diferentes ervas podem ser combinadas para gerar remédios mais fortes. Veja as combinações:

Verde + verde: restaura o dobro da erva verde;

Verde + verde + verde: restaura toda energia;

Verde + vermelho: restaura toda energia;

Verde + amarelo: restaura pouca energia e aumenta o limite máximo;

Verde + vermelho + amarelo: restaura toda energia e aumenta o limite máximo.

## Técnicas de Combate

No modo Normal não há muito problema de munição, mas no modo Professional, que se abre depois de terminar o game uma vez, é bom economizar o máximo de munição.

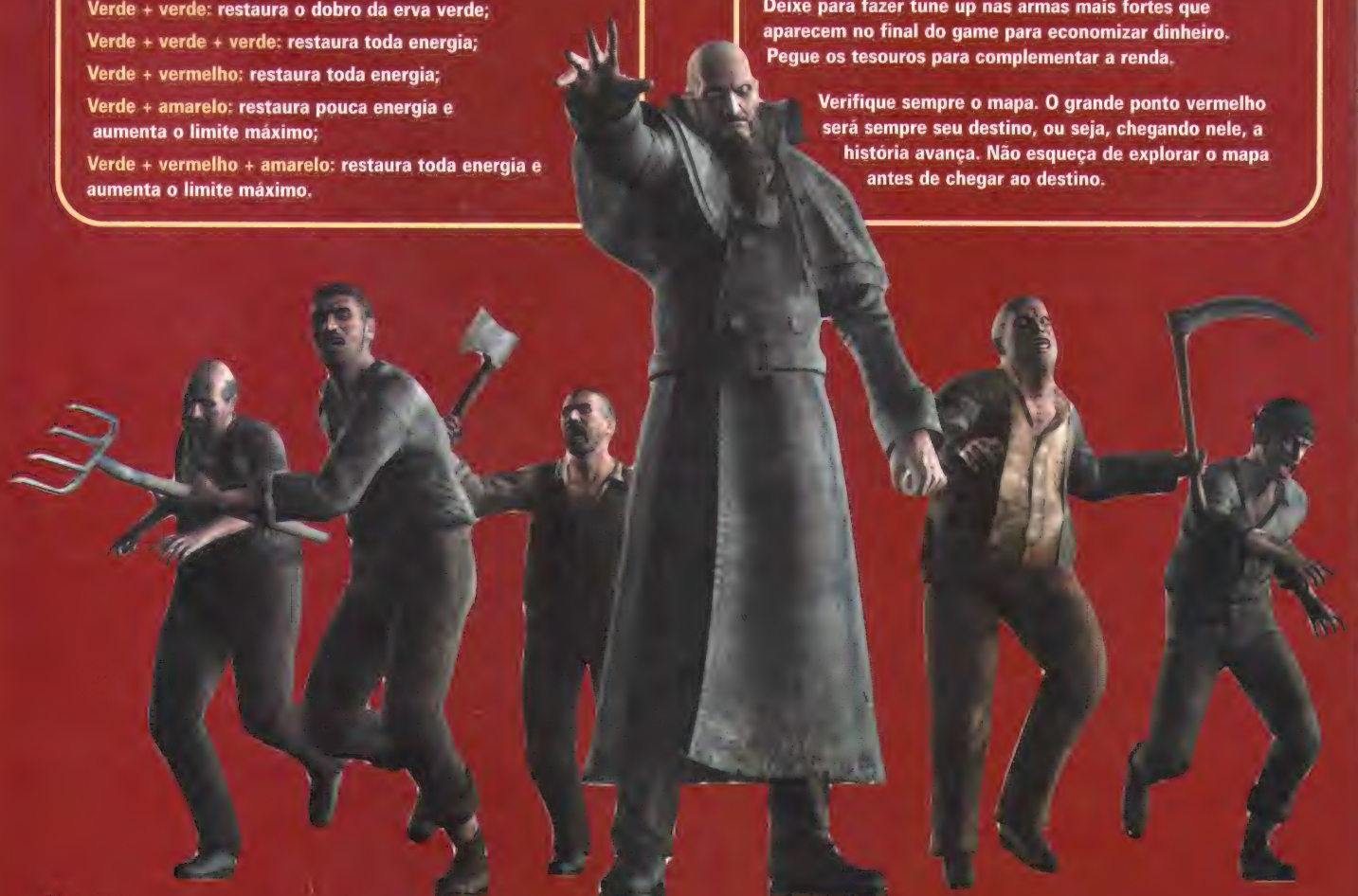
Enfrente oponentes em corredores estreitos, assim a sua mira fica mais fácil, pois eles não podem desviar para os lados. Portas e escadas também são bons locais para se lutar. O ideal é achar uma sala totalmente fechada, com apenas uma porta.

Para economizar munição aprenda a usar o chute (e o suplex) e a faca. Ao deparar com um ou dois inimigos normais, com a pistola, atire na perna e, se ele cair de joelhos, chegue perto e pressione o botão A para dar um chute e fazer o oponente voar longe. Dependendo dos inimigos, pode-se acionar um suplex, um golpe de luta-livre. Atirando na cabeça pode fazer o inimigo por a mão no local e ficar vulnerável ao chute também. Quando o oponente cair no chão, acione a faca e mate-o.

Se houver uma grande aglomeração, use uma granada ou a shotgun. Chegue perto e mande a faca nos inimigos caídos.

Deixe para fazer tune up nas armas mais fortes que aparecem no final do game para economizar dinheiro. Pegue os tesouros para complementar a renda.

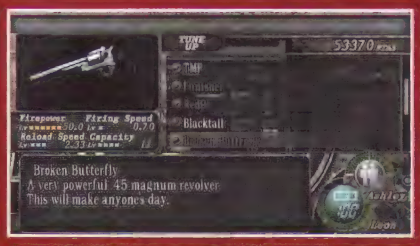
Verifique sempre o mapa. O grande ponto vermelho será sempre seu destino, ou seja, chegando nele, a história avança. Não esqueça de explorar o mapa antes de chegar ao destino.



## Cuidados com as QTE

A sigla vem de Quick Time Event e são cenas especiais em que o jogador deverá apertar os botões quando aparecerem na tela. Basicamente pede para que pressione o A ou B repetidamente ou o A + B ou L + R numa fração de segundo. Essas cenas são perigosas pois muitas vezes significam a morte com um único erro.

## Tune up de armas



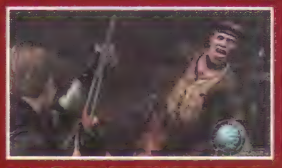

Os vendedores podem melhorar o desempenho das armas em quatro itens: firepower (potência), fire speed (velocidade entre um tiro de outro), reload speed (velocidade de recarregamento) e capacity (quantidade de munição carregada). Os upgrades são liberados pouco a pouco conforme se avança no jogo. Quanto todos os tune up possíveis forem feitos, algumas armas podem ganhar um melhoramento extra, que custa uma fortuna.

## Vila

### Capítulo 1-1

1 - Depois de ganhar o controle de Leon, você pode matar alguns corvos para ganhar dinheiro. Vá para a casa e encontre o primeiro inimigo. Quando houver um ou dois inimigos, tente atirar em suas pernas e depois chutá-lo. E depois de caído, use a faca. Ao derrotar o Ganado, uma aparecerá uma demo. Saia pela janela de baixo e acabe com os inimigos. Como são três inimigos, não economize munição: acerte-lhes a perna e depois a cabeça. Recolha os itens da fase: munição, ervas verdes. Salve o cachorro da armadilha; ele te ajudará mais tarde.

2 - Na próxima parte há armadilhas pelo chão (use a pistola para desativá-las) e nas árvores. Atraia um inimigo e atire na dinamite para fazê-lo explodir. Nas cabanas há itens. Depois de atravessar a ponte entre no portão.



3 - Nessa área entre na casa mais próxima à saída. Ao entrar nela uma cena aparecerá. Empurre o armário para cima da janela e suba as escadas. Pegue a Shotgun e a granada (quebre o vidro) e saia pela janela. Contorne o telhado até chegar no local com uma Spinel. Espere na esquina e vá matando todos os inimigos com a Shotgun; recolha os itens quando puder. O inimigo mais perigoso é o da serra elétrica: espere-o aproximar e mande um tiro de Shotgun na cara. Espere vários inimigos ficarem juntos para economizar munição. Quando estiverem todos caídos, aproveite para recarregar a arma, cujo processo é bem demorado. Depois de tocar o sino da igreja todo mundo vai embora. Recolha os itens: há uma erva amarela na fase. O cadeado pode ser detonado facilmente com a faca. No poço, atire no toco e na jóia. Pegue o item. Vá pelo portão.

4 - Na área seguinte há sete pedras azuis para detonar. Depois de pegar a folha azul na árvore olhe o mapa e veja a localização das pedras azuis. Detone os inimigos da fase. Ao enfrentar inimigos, procure lugares onde você possa proteger suas costas. Pelo estábulo de dois andares, saindo pela janela pode-se chegar numa área cercada. Na parte da foto você deve atirar com a Shotgun para destruir o armário e pegar o tesouro. Saia pelo portão.

5 - Aqui tem um QTE. Pressione o botão rapidamente e desvie da pedra com a combinação indicada. Depois siga para o túnel e atire nas partes brilhantes para ganhar Spinel. Na casa onde tem caras com dinamites, posicione-se na janela e mande facadas. Entre na casa, pegue os itens e acerte o outro inimigo pela abertura na janela. Há uma Red Cat's Eye num ninho de pássaro no topo da árvore. Entre na casa maior tomando cuidado com as armadilhas. Empurre o armário e verifique o do fundo.

### Capítulo 1-2

6 - Logo de cara, há um QTE. Desvie do golpe e saia da casa. Na parte de trás tem um vendedor: venda as jóias e as Spinel e compre a Attache Case e o mapa (os tesouros ficam marcados com uma estrela). Se quiser pode fazer um tune up nas armas. Recolha os itens e atravesse o portão. Quando os inimigos vierem, volte e espere-os no corredor ou em algum local estreito. Atire nos inimigos, com a pistola mesmo e quando vierem os homens da dinamite, ande para trás, assim eles jogam o explosivo e matam quem estiver ao redor. Se não tiver mais carinhas com bombas, atire nos que sobrarem, tomando cuidado com os machados e foices que os inimigos jogam. Há muitas levas de inimigos e, portanto, é necessário paciência.

7 - Depois detonar as levas iniciais suba a rampa e mate o inimigo de cima. Mais inimigos surgirão, espere o bolo se juntar (atire nas pernas dos inimigos da frente para fazê-los parar) e atire no barril explosivo para dar conta da maioria. Acabe com toda a leva de oponentes e pegue o emblema dentro do baú. Aproveite, do alto, para matar alguns inimigos mais perto, que estão em locais mais elevados. Depois, vá para a casa próximo ao portão de onde você veio. Atire no

# Detonado

# Resident Evil 4

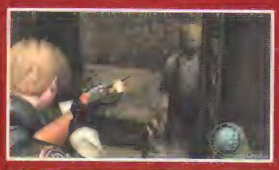
barril explosivo e acabe com quem estiver por perto. Dentro da casa tem alguns inimigos. Suba pela escada de dentro da casa, mate os inimigos que estiverem por aí e pegue a outra metade do emblema dentro do baú. Siga para a outra casa, mate os que estiverem por perto e pegue a erva amarela dentro do armário. Combine os dois emblemas e use-o no portão com a cavidade.

8 - Prossiga e mate mais inimigos dentro da instalação; mate-os perto da porta. Contra os inimigos com o machado, fique na esquina, esperando-o. Na área seguinte, que se entra pulando a janela, há dois homens com dinamites. Use a caçamba vermelha para se agachar e se proteger das explosões. Deixe que o impacto mate os inimigos por perto. Depois, mire nos homens de bomba e acerte-os. Cuidado com as armadilhas no chão.

9 - Depois de atravessar a porta, vire a esquerda e dê uma facada nas madeiras que tapam a janela. Dentro dessa sala tem um tesouro. Prossiga. No esgoto tem alguns itens e peixes, no caso de estar sem energia. Eles são grandes para carregar, então não é aconselhável levá-los. Saia do local e volte para a vila.

10 - No poço, atire no toco e na jóia. Há armadilhas nas árvores e no chão. Para entrar na casa é necessário girar o símbolo até que fique na posição correta. Entre, pegue a Insignia Key e atravesse a outra porta.

## Capítulo 1-3



11 - Entre na porta mais próxima para ver uma cena. Volte para o corredor e desça para a sala e vá para fora. Após os inimigos te virem, entre novamente e fique esperando com a espingarda na porta. Aqui novamente aparece o cara da serra elétrica. Peque todos os itens e saia, onde tem mais inimigos. A granada é ótima para pegar os moradores que estão aglomerados. Entre no portão.

12 - Na vila, entre numa das casas para lutar contra os inimigos. Depois, entre na porta trancada com o símbolo vermelho; use a Insignia Key. Desça para as cavernas e atravesse-a. Há um vendedor e algumas jóias no caminho. Saindo no cemitério, enfrente mais uma leva de moradores e detone as jóias azuis restantes.

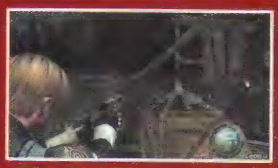
13 - No quebra-cabeça das insignias use as opções, na ordem: 3, 4, 4, 4, 3, 4, 4, 4 e 3. Atravesse a ponte e chegue numa área aberta, onde tem mais corvos, cabanas e itens. Recomenda-se ir até o vendedor e comprar a Punisher, que é dado de graça caso tenha destruído mais de 10 jóias azuis. Se quiser, já pode comprar a TMP, a submetralhadora, mais a Stock. Volte e siga o caminho para o lago. Pegue os itens na cabana e encare um nova QTE.

14 - No começo do lago tem mais inimigos; recomenda-se lutar contra ele na parte final da área, que é mais estreito, mas cuidado com as armadilhas. Na cabana próxima tem uma erva amarela. Siga para o lago, entre no barco, avence e enfrente o primeiro chefe do game.

15 - Desvie dos tocos levando o barco para os lados. Quando o monstro mergulhar, desvie de sua mordida movimentando o barco para um dos lados. Em determinado momento, Leon pega o arpão. Siga a seta para achar o inimigo, mire em sua boca e atire o arpão. Não atire de muito longe. Depois de acertar na boca, atire novamente em seu corpo, mirando para baixo. Se cair no lago, uma QTE aprece. Aperte o botão muito rapidamente. Depois de matá-lo, aparece uma QTE.

## Capítulo 2-1

16 - Pegue os itens da casa e volte para o lago, se quiser ir para o vendedor e pegar um tesouro. Retorne e siga o outro caminho, onde vai encontrar o primeiro parasita. Acerte no corpo do parasite com a shotgun. A Flash Grenade acaba com esses inimigos na hora. Continue seguindo pelo caminho e desça pela corda. Nessa área derrube os inimigos que estão nos observatórios.



17 - Também acerte todas as três caixas presas por correntes, penduradas sobre a água. Tem jóias na fase também. Depois de derrubar as caixas, pule sobre elas e suba no observatório onde tem uma alavanca. Acione-a para parar o fluxo da cachoeira. Quando chegar perto, inimigos aparecerão. Volte para onde estava e atire nos inimigos quando subirem na caixa. Eles cairão na água com um tiro, porém você não conseguirá pegar itens. Siga pela caverna atrás da cachoeira e pegue a Round Insignia. Saia pela porta e pegue o barco. Siga o caminho e siga o caminho da igreja. Ao chegar no local aberto, o segundo chefe dá as caras.

18 - Entre nas cabanas e pegue os itens. Depois de pegar tudo das três cabanas chegue perto do chefe e o cão virá ajudar, se você o salvou no começo do jogo. Acerte tiros de Shotgun nos inimigos até ele levar as mãos à cabeça. Chegue perto, pressione o botão A para subir no inimigo e começar uma batalha QTE. Aperte rápido o botão indicado para acabar mais rapidamente com o chefe. Uma hora, ele pára de perseguir o lobo e vai atrás de Leon. Atire, e se ele chegar perto, comece a recuar. Caso o inimigo o agarre, gire rapidamente o direcional para

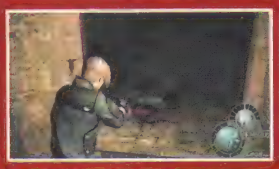
tomar o mínimo de danos possíveis. Ele pode usar uma árvore como arma ou usar um encontrão: desvie usando a combinação de botões indicada. Quando ele tomba, também pode ser necessário desviar com QTE. Pegue as ervas (tem uma de cada cor) da área.

19 - Continue seguindo o caminho para a igreja. Ao chegar na área da igreja, equipe-se da Shotgun para detonar os lobos. Use a Round Insignia para entrar e use as escadas. Pule para o lustre e quando chegar perto do outro lado, pule novamente.

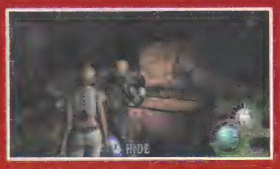
20 - Acione o painel e gire a luz vermelha duas vezes; a verde, três vezes; e a azul, uma vez. Combine-as e erga a grade. Entre na porta e salve Ashley. Saia da sala, desça as escadas (use o botão para pegar a moça) e encontre Salazar.

## Capítulo 2-2

21 - Saia da sala e entre novamente na igreja. Tem dois fiéis lá com arco-e-flacha. Um deles possui 5 mil pesetas. Saia da igreja e na descida acerte a carroça para detonar quem estiver pela frente. Detone os que sobrarem e desça para a caverna. Faça um tune up (principalmente na firepower) na TMP e saia da caverna.



22 - Voltando à vila, corra para torre para enfrentar a leva de inimigos. Se quiser, entre nas casas e pegue itens. Quando seguir para a saída, cuidado com as armadilhas no chão.



23 - Na próxima área, esconda Ashley na caçamba e limpe o local dos inimigos. Tem dois no alto, na ponte que leva à saída. Feito isso, chame a Ashley de volta (é só apertar o botão X). No estábulo tem mais armadilhas, assim como na área perto da saída. Aperte o botão A para a Ashley abrir a porta. Na área seguinte, atravesse a ponte e, depois da cena, você estará numa casa.

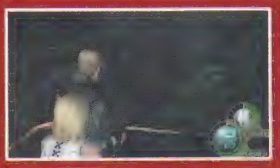
24 - Suba as escadas e espere os inimigos. Use preferencialmente a Shotgun, mas se acabar a munição, vá de granada, TMP, o que tiver. Depois que Luis Sera subir, encarregue-se empurrar todas as escadas perto das janelas para evitar que muitos inimigos entrem. Luis cuida de matar os inimigos. Agüente até que os moradores desistam.

## Capítulo 2-3

25 - Perto do vendedor há dois portões e no meio há uma cavidade com uma alavanca. Acione para abrir um dos portões. Você pode fazer as duas rotas para pegar mais itens e os tesouros.

26 - Rota da esquerda: ponha a Ashley para se esconder e mate os inimigos. Há uma carroça; atire para fazê-la explodir. Mate os inimigos que encontrar. Ao descer as escadas na parte central, duas mulheres com serra elétrica aparecerão. Suba as escadas e lute num lugar mais estreito. Use Shotgun ou TMP para acabar com a galera. Pegue a Camp Key e abra a porta. Logo adiante, na direita, há uma casa. Entre e vire a esquerda; use a faca contra as madeira da janela e pegue um tesouro ao fundo. No subsolo da casa tem itens também. Continuando o caminho aparecerá mais uma leva de inimigos; use bombas ou Shotgun. Saia pelo portão vermelho.

27 - Rota da direita: ande até o fundo e o gigante aparecerá. Mire na pedra que está acima e atire a Shotgun quando o inimigo estiver bem debaixo. Depois, mande Shotgun, TMP ou granadas (a Flash funciona bem) e mate-o. Nas cabanas tem itens e a Old Key, que abre o portão.



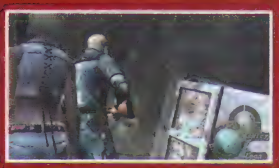
28 - Na área seguinte siga pelo teleférico. Recomenda-se usar a TMP contra os inimigos que vêm pelo outro lado e também aqueles que estão posicionados do lado

# Detonado

# Resident Evil 4

esquerdo. Desça as escadas e entre na caverna para pegar um tesouro. Dentro tem um inimigo com dinamite, recue e eles se suicidam com sua própria bomba. Antes de subir a escada, atire no inimigo de cima. Suba, peque o tesouro e retorne. Continue descendo as escadas do teleférico. Se quiser, tem um vendedor no caminho. Entre no portão e depois no depósito. Enfrente o chefe.

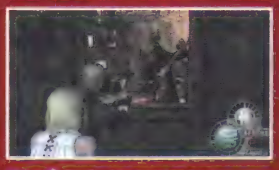
29 - Logo de cara tem uma QTE. Depois use TMP ou Shotgun no abdômen, logo acima dos quadris. O chefe possui alguns ataques normais e de QTE. Você pode carregar sua arma e se ele usar um ataque QTE pode-se desviar com os botões indicados, mesmo durante o carregamento. Depois de partir o chefe ao meio mande bala na parte de cima. Use a Flash Grenade para fazê-lo cair e mande tiros de TMP. Se não tiver a granada, atire de longe sua metralhadora. Pegue os itens, inclusive a False Eye e a erva amarela (no segundo andar), e saia pela abertura lateral do depósito. Volte o caminho, pegue o teleférico e vá para o portão verde. Use a False Eye.



30 - Ande um pouco e um caminhão tentará atropelar. Use tiros de Shotgun no motorista e recue. Depois, de onde você veio, aparece mais leva de inimigos: granada ou Shotgun neles. Suba a rampa, recolha os itens e entre no castelo.

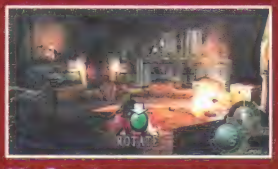
## O Castelo

### Capítulo 3-1



31 - Compre uma nova Attache Case, um mapa e a pistola Blackcat. Aproveite para dar um tune up nas armas como a TMP e a Blackcat. Pegue os itens e vá para a porta vermelha. Na área seguinte, corra usando as paredes contra os tiros da catapulta. Suba as escadas e acerte o inimigo dentro da casa pela janela. Entre na casa e espere o outro inimigo. Pegue os itens (pegue a erva amarela) e siga para a área circular. Deixe a Ashley dentro da redoma e mate os inimigos que chegam.

### Capítulo 1-3

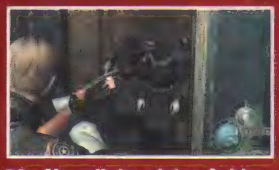


32 - Depois, espere um pouco longe da manivela, espere o tiro ser disparada e corra para a manivela. Acione-a até que mais um tiro seja disparado e saia do lugar. Continue o processo até que o canhão central se revele totalmente. Use o canhão e acabe com a festa. Siga o caminho e entre na porta de aço.

33 - Na área seguinte, pegue a espada de platina e os itens e acabe com os inimigos de cima; atraia-os para a escada e acabe com eles. Certifique-se que tenha matado todos os ocultistas de cima para avançar e vir reforços pela porta de baixo. Fique na escada e mande Shotguns até exterminar todos. Pegue a espada de ouro, coloque-a de platina e ponha a de ouro onde estava a de platina, no térreo. Siga pela porta. Na parte seguinte há um portão que não se abre.

34 - Siga pela porta lateral, atraia alguns inimigos para o barril explosivo e mande-os pelos ares. Fique na porta e acabe com o resto. Pela janela da casa, acerte o inimigo que atira flechas. Mais para frente, aparecem inimigos com escudo: use a Shotgun para pulverizar a proteção. Na última sala, posicione em frente ao baú, mas já virado para a porta, pois, logo depois de pegar a chave Castle Gate Key, chovem inimigos. Acerte rapidamente no barril explosivo. Na volta, tem mais inimigos. Use a chave no portão do castelo. Siga em frente e vá pelas portas destrancadas. No meio do caminho há um quadro que esconde 5 mil pesetas e uma erva amarela. Vá para onde tem estátuas de cavalo soltando fogo e entre numa entrada lateral que tem um quadro e uma chave, a Prison Key. Volte para usar a chave no acesso da prisão.

35 - Deixe Ashley na escada e chegue perto da cela, derrube a porta e o inimigo de garras ficará solto. Ande (não corra!) para perto sino e atire. Isso fará com que ele se distraia. Nessa hora, atire com a Shotgun em suas costas. Continue usando os sinos até destruir o inimigo. Caso ele detona os dois sinos, fique andando e tentando atirar em suas costas. Depois de ele morto, entre na cela a acione a alavanca. Pegue os itens e vá para onde os cavalos cuspiam fogo. Esse lugar terá ocultistas com flechas e bombas. Deixe com que o cara da bomba mate os próprios companheiros. Se não for possível, mate você mesmo. Siga para o portão e chegue num salão. Vá para o fundo e entre na sala pequena, atirando com a Shotgun nos inimigos que estiverem na sua frente.



36 - Na salinha, deixe Ashley no quadrado amarelo e pise no outro para fazer revelar uma manivela. Fique na porta e mate todos os inimigos que aparecerem. De vez em quando aparecem alguns dentro da sala. Depois de pacientemente matar todos os inimigos, acabe com os do alto, que soltam flechas, e acione a manivela para revelar uma escada.

### Capítulo 2-1

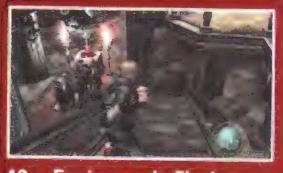
37 - Na continuação do salão, ande para perto do desenho para Ashley subir para a parte de cima. Ele girará as manivelas dos dois lados. Tente matar os inimigos que cheguem perto de Ashley (o ideal é o Rifle, mas serve a pistola ou a TMP), enquanto acaba os de baixo com a Shotgun ou qualquer arma que cause muitos danos. Fique na parte mais alta, pois desse local se tem uma boa

visibilidade. Depois de acionar as duas manivelas, pegue a moça, atravesse as plataformas e acerte nos inimigos que tentarem fazer o mesmo. Siga em frente. Na sala com estátuas penduradas há itens, um vendedor, uma porta para o minigame e tesouro. Siga para o fundo para terminar o capítulo.

## Capítulo 3-2

38 - Entre na porta que leva ao esgoto. Desça as escadas e caminhe até o local onde faz uma curva em U. Ali perto aparecerá um inimigo quase invisível: use a Shotgun para fazê-lo aparecer e atire contra o inseto no chão. Recue se necessário e continue o processo. Antes de descer para a parte mais baixa, use a pistola ou a granada para matar mais dois desses insetos. Pegue os itens e prossiga. Na próxima área, a da prisão, tem mais desses insetos.

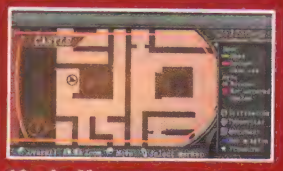
39 - Sempre que possível, espere-os atrás de portas e mande Shotgun neles. Siga para a sala onde tem uma válvula; acione-a e faça descer a água. Volte, enfrente mais insetos, e pegue os itens das celas; em uma delas tem uma erva amarela. Na próxima parte é necessário desviar das lâminas, nada muito difícil. Suba a escada e volte para o salão.



40 - Equipe-se da Flash Grenade e use o lustre para ir para o outro lado. Quando chegar para a plataforma para pegar o outro lustre uma cena aparecerá: jogue a Flash Grenade rapidamente. Assim, quase todos os inimigos ficarão presos no salão. Desça para o térreo e vá para a escada que leva ao vendedor. Espere os inimigos virem e mate todo mundo. O líder tem a Illuminados Pendant, enquanto os outros possuem Spinel. Agora, refaça o caminho dos lustres para pegar um tesouro e usar a alavanca para abrir as grades. Entre na porta vermelha.

41 - Siga em frente e, depois da cena, siga para a esquerda, pule pela janela e entre na porta. Mate os inimigos nesse local e depois suba. Na parte de cima tem inimigos com flechas. Passe pela porta, dê a volta no mezanino e atire no barril explosivo. Desça para a plataforma onde o líder vermelho estava, mate as sobras e persiga o líder. O ideal é atirar nas pernas dele e chegar perto, para que não use a metralhadora. Caso isso aconteça, desça para o térreo e enfrente-o. Fique girando perto da grade e acerte a Shotgun quando ele parar. Faça isso até matá-lo. Pegue a Gallery Key e use-a na porta. Na galeria, acione o controle e faça com que apareçam seis pessoas no total dos quatro quadros. Acione o botão 1, 2, 3 e 4 na seqüência. Pressione OK e vá para a porta.

42 - Na próxima sala, corra até o corredor sem saída e enfrente os inimigos nesse lugar. Terminando o serviço, vá matar os arqueiros, mas tome cuidado com os bazuqueiros, não pare de correr nessa hora. Depois de eliminar todo mundo, pressione o botão perto da saída, volte para o corredor sem saída e aperte o botão desse local. Mais dois bazuqueiros aparecerão, desvie dos tiros e mate-os. Abra o baú e pegue a Goat Ornament. Na escada lateral que liga o primeiro e segundo andar tem uma erva amarela. Use a saída, prossiga (tem itens na fonte) e entre no jardim em forma de labirinto.

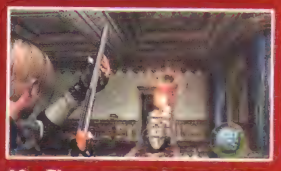


43 - As Moonstone estão nas fontes, que estão marcadas com uma bolinha grande no mapa. Aqui tem cachorros, portanto ande com a Shotgun. A segunda fonte é acessada pela escada mostrada na foto. Nesse jardim tem uma erva amarela e um tesouro, para ficar nos itens mais importantes. Combine as duas Moonstones e entre na porta trancada.

## Capítulo 3-3

44 - Pegue todos os itens do local e faça compras ou tune up, se necessário. Siga para a sala de jantar e vá para o balcão, toque a campainha e tente acertar, com a pistola ou TMP, a garrafa de vinho na pintura. Se errar, aperte a campainha novamente.

45 - Equipe-se da granada e entre na sala do tesouro. Depois de a gaiola descer, jogue rapidamente a granada na porta, derrube-a e saia das grades. Vá derrotando os oponentes e mantenha o inimigo de garras dentro das grades. Se não foi possível, fique o mais longe dele possível. Depois de derrotar todos os inimigos, hora de derrotar o oponente de garras. Proteja-se com as grades e mande Shotgun em suas costas. Pegue todos os itens e saia da sala.



46 - Fique perto da escada e vá derrubando os inimigos que tentarem subir. Depois de todos mortos, desça e acione a alavanca. Com a plataforma de cima acionada, siga para a porta e derrube a lamparina para queimar os inimigos. Pule da plataforma para não ser pego pelos inimigos de trás. Espere-os descer pela escada e extermine-os. Suba e derrote as sobras. Antes de sair pela porta, vire a esquerda e mate mais inimigos, além de pegar vários itens, inclusive a Rocket Launcher dentro do mostrador. Siga para a porta, atravesse o corredor e compre a Attache Case XL e a Rifle (semi-automatic) do vendedor. Faça tune up na Rifle, TMP e Blackcat. Entre na porta mais próxima.

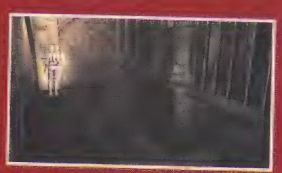
## Capítulo 3-4

47 - Pegue todos os itens, verifique o quadro e desça para a plataforma central. Use a Rifle, acione a zoom e quebre as três travas que prendem a filha do presidente. Depois, mate os inimigos que se aproximarem dela, de preferência com tiro na cabeça. Depois detonar a primeira leva, aproveite para recarregar os tiros e prepare-se para segunda leva. Acerte o inimigo que vem correndo agarrar Ashley e depois cuide dos dois atiradores de flechas. Acabe com todos e acerte o líder no peito, pois sua cabeça está protegida. Ashley pegará a chave e sairá do salão.

# Detonado

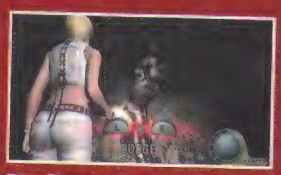
# Resident Evil 4

48 - No comando da moça, pegue os itens (tem uma erva amarela). Na parte seguinte tem um inimigo. Use os lampiões e queime-o. Acerte-o três vezes para matar. Não fique muito longe dele para ele não correr, nesse momento ele consegue desviar do seu ataque. Acione a manivela e passe para a área seguinte. Mais um inimigo: novamente acerte-o três vezes. Caso erre algum ataque, atraia-o para a área anterior, desvie dele e prenda-o usando a manivela. Acione as duas manivelas para abrir o portão duplo.



49 - Na sala com grades, passe por baixo da mesa, acione primeiro o botão do fundo. Passe pela porta, pegue a Stone Tablet e acione o botão próximo. Saia pela porta azul, empurre o armário e aperte o botão. Siga para a saída

50 - Na parte escura, siga até o fundo, passando pelo corredor das armaduras, e encontre o painel com um quebra-cabeça. Acione-o na ordem indicada na foto e use a Stone Tablet para completar o desenho. Entre pela porta que se abriu, pegue os itens e, por último, verifique a estátua. Pegue a Salazar Family Insignia e Serpent Ornament. A saída se abrirá.



51 - Desvie das armaduras e saia correndo para o corredor. Até a saída haverá três eventos QTE, desvie rapidamente. Vá para a sala de porta azul, coloque a insígnia e gire o dispositivo. Suba as escadas e, no final, reencontre Leon.

## Capítulo 4-1

52 - Pegue os itens de Ashley e, se faltar espaço, combine itens ou jogue fora coisas menos importantes. Volte para a saída onde leva ao vendedor e volte o mapa para pagar o tesouro na parte anterior ao jardim de labirinto, numa sala marcada com a estrela no mapa. Faça Ashley entrar pela abertura e abrir a porta. Pegue o tesouro e a arma Broken Butterfly, que dispara tiros magnum. Volte para o local inicial e siga pela porta do norte. Na parte seguinte, siga para a plataforma e vá ao outro lado.

53 - Chegue num local com lava. Use a Rifle para dar conta dos inimigos que estão nos dispositivos em forma de dragão que soltam fogo. Cada vez que eles forem mortos, baús surgem. Depois de atravessar uma espécie de carrossel, vá até o fundo e fique na parede da direita. Mate os inimigos ficando nesse lugar. Depois de todos mortos, use a Rifle para dar conta dos inimigos nos dispositivos. Assim, uma escada aparece e você poderá pegar a Lion Ornament. Retorne para Ashley. Siga para o carrinho e libere a porta.

54 - Use os três ornamentos para abrir uma passagem. Atravesse a porta e entre no carrinho. Na parte seguinte, verifique um dos quadros para ganhar dinheiro. Atravesse a porta. Vire a direita para entrar na sala com o vendedor. Faça tune up na Rifle, principalmente no quesito firepower. Saia da sala e vá pela direita e atravesse a porta. No corredor, deixe Ashley e desvie das estátuas em eventos QTE.

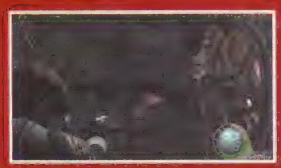
55 - Na sala circular, pegue os itens e a King's Grail no centro. Nessa hora, armaduras sairão. Acerte-lhes na cabeça com a Rifle. Acerte mais tiros na cabeça para matá-los. Lembre-se que a Flash Grenade matam os parasitas num único lance. Depois de matar a primeira leva, vem mais uma. Novamente, acerte a cabeça deles para liberar os parasitas, e acerte neles novamente, ou use a Flash Grenade.

56 - Volte todo o corredor e entre na sala do lado oposto, onde tem quatro interruptores no chão. Deixe Ashley num deles, empurre as duas estátuas para os outros dois interruptores e pise no último. Entre na porta e, depois da cena, ande um pouco, mire para cima e acerte os quatro pontos de teto. Vá para o corredor e depois de a grade descer, use a Shotgun para matar os ocupantes da broca.

Feito isso a porta se abrirá e Ashley será salva. Pegue os itens, inclusive a Queen's Grail. Volte para a sala central e vá para o corredor do norte. Enfrente os inimigos e pegue as jóias atirando no peito das estátuas. Coloque a Queen's Grail na estátua da rainha e a King's Grail na do rei.

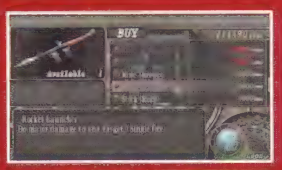
57 - Atravesse a porta, o corredor e a outra porta. Chegando no ninho dos insetos, retorne e enfrente os asquerosos perto da porta. Depois de todos mortos, volte para o corredor e pule a janela, suba o caminho, pegue o tesouro e pule para a área do ninho. Acerte vários tiros na parte brilhante para derrubá-lo. Vá para a alavanca e atire na base da corrente. Saia pela porta e atravesse a ponte rapidamente, para não ser pego pelos projéteis.

58 - Perto do final da escada enfrente os inimigos. Derrotando-os todos, use a Rifle para pagar os inimigos nas catapultas. Use o corredor para se proteger dos tiros. Entre na torre do relógio. Vá subindo as escadas e acertando os tocos que emperram a engrenagem.



59 - São três tocos, contando com o que está próximo à alavanca, no andar mais alto. Acione a alavanca e desça. Há alguns inimigos. Ao descer na parte mais baixa, surgem mais ocultistas. Suba para pagar os caras com dinamite e desça novamente. Acabe com o restante dos oponentes e saia pala porta do andar mais de baixo. Na ponte, ande um pouco e retorne novamente. Use a Shotgun para tirá-los do caminho. O líder possui uma bazuca, portanto tenha energia cheia, pois é complicado desviar do tiro. Vá acabando com os inimigos - a granada é ótima aqui. No fim, detone o líder. Entre na porta.

60 - Nessa parte tem dois Garrador, então use a Rocket Launcher e mire na porta logo atrás dos dois. Com sorte se mata os dois, mas, no mínimo, um deles estará morto. Acerte os inimigos que vierem e desvie do ataque do inimigo de garras. Ele vai cravá-las na parede: use a Rifle no meio de suas costas. Agora, mate as sobras. Siga pela porta, mas, depois da cena, você cairá num poço. Realize uma cena QTE.




61 - No fundo do poço pegue todos os itens, inclusive a erva amarela, e fale com o vendedor. Venda a Shotgun ou a Riot Gun e compre a Striker e a Rocket Launcher. Suba a escada e siga pelo corredor até o fim. No meio do caminho ocorrerão eventos QTE. Na sala do final do corredor, acione a alavanca e volte para a entrada, onde tem outro botão. Aperte e um monstro surgirá. Tente passar por ele. O inimigo pode usar ataque normal ou de QTE.

62 - Depois, siga para o tubo vermelho e derrube-o. Com o monstro congelado, fique longe e acerte a Rocket Launcher. Se não tiver o foguete, serve a Striker, mas é mais demorado e você precisará usar todos tubos de nitrogênio, sem garantia de poder matá-lo. Nesse caso, só resta esperar passar o tempo para sair pelo elevador. No caso de usar o foguete, saia pela porta, explore as outras áreas e use o elevador.

## Capítulo 4-2

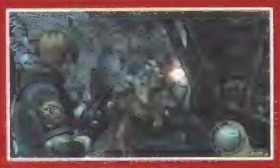
63 - Pegue os itens da sala e faça tune up, se necessário. Saia pela porta e enfrente os inimigos da caverna. Na escada, desça e entre na área cercada por grades para se proteger dos machados. Use a Striker e acabe com essa leva de inimigos. Acione a alavanca perto da grande pedra e siga para a parte de cima, onde tem um cara com bomba. O outro inimigo pode-se usar a Rifle. Depois aparece mais um oponente. Depois, acione a máquina da plataforma de cima.

64 - Voltando o caminho, aparece o cara da moto-serra. Fique na parte estreita e mande tiros de Striker até exterminar todo mundo. Acione novamente a alavanca e pegue a dinamite no carrinho. Use-a na pedra e exploda-a. Mate as pessoas que sobraram e saia pelo portão.

65 - Na área seguinte, ande para perto da saída e dois gigantes sairão. Corra até a escada e suba na plataforma. Use a polia e desça até o dispositivo, acione-a para alterar a visão e confirme para abrir o forno e mandar um deles pelos ares. Não acione a alavanca se nenhum deles estiver no centro. Depois, use a Rifle e acerte o gigante na cabeça. Se ele vier correndo, defenda-se com QTE. Com ele perto, acione a Striker e recue. Mande mais um tiro e corra para a escada. Espere o gigante chegar perto e use a polia. Repita a operação até o gigante se ajoelhar. A Flash Grenade funciona bem também. Chegue perto e acione a QTE. Fazendo o movimento bem rápido é possível acabar com gigante em dois eventos QTE.

66 - Saia do local e vá para a área aberta da caverna, onde há muitos insetos. Corra para a parte de cima, pela direita, contorne a parte em "U" e vá para a entrada lateral. Nesse local acerte os insetos com a Striker. Acione o interruptor e mate mais insetos. Continue seguindo o caminho e entre na outra entrada, para matar mais insetos e acionar o outro interruptor, o que fará derreter a grade. Acabe com o restante das criaturas e vá para a saída. Na caverna, cuidado para não ser amassado pelos pesos. No meio do caminho há uma alavanca. Na parte final pegue a Royal Insignia e acione a plataforma central.

## Capítulo 4-3

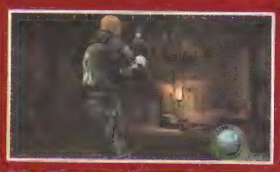


67 - Na cabana há um vendedor; faça tune up em suas armas. Siga em frente e mate os moradores. Mais para frente há uma aglomeração, enfrente-os atrás da casa de madeira, local berm seguro. Recolha os itens e entre, pela janela, na casa de madeira. Acione a manivela e desça pela escada que se revela.

# Detonado

# Resident Evil 4

68 - No subsolo enfrente os inimigos no labirinto. Há um barulho de moto-serra mas esse inimigo está confinado, não se preocupe. Não se esqueça de visitar a parte central, onde está marcado com uma estrela no mapa e pegar o tesouro. Depois, entre pela porta, e enfrente o primeiro homem da serra elétrica. Use o Rifle ou a Striker. Depois, mais inimigos começam a aparecer, saia da casa - mate quem estiver pela frente com a Striker - e extermine os moradores da escada perto da saída. Todos mortos, entre na casa novamente, suba para o andar superior e pegue a chave (Key to the Mine) e a erva amarela. Mais inimigos aparecem. Aniquile-os e vá para a saída usando a chave.



69 - Siga em frente até um sala com teto cheio de espinhos. Novamente, atire nos quatro pontos do teto. Esqueça os insetos por enquanto. Depois de parar a descida, siga para a saída e mande um Striker nas criaturas asquerosas.

70 - Na parte seguinte tem três vagões. Desça para o carrinho e atire na alavanca. Mate os inimigos que aparecerem. O ideal é usar a Striker quando eles estiverem nas plataformas ainda. Assim eles caem e são atropelados pela composição. A Striker é bem eficiente nessa parte. Cuidado, pois há algumas madeiras no meio do caminho; atire nelas. Na parte final, haverá uma fuga em QTE. Prossiga, pegue a Stone of Sacrifice e suba á superfície. Vá para a porta com o símbolo do leão.

### Capítulo 4-4

71 - Siga pelo corredor, vire a esquerda e tente andar pelas plataformas sobre a água. Suba a escada e enfrente os inimigos que surgirem. Muitos vêm através das mãos da estátua. O interruptor central da imagem gigante muda o braço que irá se mexer. Acione-o e use o braço para ir para a parte mais alta.

72 - Na parte de trás da estátua há um outro interruptor que faz mexer os dois braços. Na plataforma de cima do outro lado há um dos interruptores que levantam a plataforma da água; cuidado com os arqueiros. Do outro lado, no andar do meio, desça as escadas para acionar o outro interruptor. Saia pela porta e siga para a água. Começará um evento QTE: corra com o A, desvie o primeiro pilar com o L, depois com o R e, por fim, o L + R. Corra até a porta e detone o cadeado, seja com a faca ou a Striker. Continue correndo em QTE e pule na parte final. Agarre-se no final da ponte em QTE e entre na porta. Dentro do castelo, mais um evento QTE: desvie da faca.

73 - Há uma erva amarela no local. Suba as escadas e desvie dos barris, e vá para a saída a esquerda. Use o Rifle e mate o cara da dinamite. Detone os inimigos e suba na escada. Extermine mais inimigos, mate o cara da bomba com a Rifle. Na direita tem mais inimigos e subindo a escada tem mais itens. Na volta vem mais ocultistas. Desça a escada e siga para a plataforma central.

74 - Empurre as caixas e acione o interruptor. Olhe em volta e mete os arqueiros rapidamente com a Striker. Continue exterminando os inimigos. Saia da plataforma quando o elevador parar na parte mais alta. Siga o caminho e, perto do tesouro, há um lugar para descer. Abra o baú e continue o caminho. Use o elevador e continue pelas escadas. Faça os tune up com o vendedor e entre no portão.

75 - Fique na parte central da plataforma e, contra o chefe, acerte, com a Striker, o olho. Depois de alguns tiros, o ponto fraco do inimigo será revelado. Use a TMP e descarregue até que a proteção se feche. Repita a operação até matar Salazar. Saia pelo outro lado, desça as cordas e desça pelo elevador. Fale com o vendedor se necessitar e vá até o fim do corredor.

## A Ilha

### Capítulo 5-1

76 - Siga em frente até encontrar alguns soldados. Mate-os e continue reto, até o fim, onde poderá subir numas plataformas e pegar alguns itens. Volte o caminho e agora vá pela ponte e pule para a parte

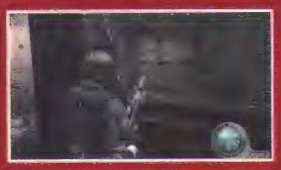
aberta. Inimigos virão; retorne e lute contra eles na esquina. Depois, volte para parte aberta e suba a escada mais perto. Ande para frente e chame o inimigo da metralhadora. Aponte seu Striker para o acesso (escada) e espere os inimigos virem. Concentre-se no grandão, acertando-lhe na cabeça com a Striker. Faça isso até derrotá-lo e acabar com todo mundo.

77 - Siga, agora, para onde está o outro espelho e espere os inimigos na escada. Mate-os todos e agora é só detonar o carinha da flecha. Vá para a porta e verifique o dispositivo do lado para acionar o laser. Volte para os espelho onde o raio ilumina e direcione o dispositivo para o outro espelho. Nesse segundo, gire-o para pegar o outro dispositivo ao lado da porta. Recolha todos os itens e prossiga. Mais para frente tem um evento QTE: desvie da pedra. Adiante, tem mais inimigos, inclusive um arqueiro. Enfrente um de cada vez. Suba pela escada e enfrente o inimigo de cima.

78 - Depois de pular o abismo, contorne a primeira entrada e saia correndo até o fundo dessa fase. Mas não passe pelo meio; use a caverna da esquerda. No fundo tem uma carroça com explosivos. Espere chegar os inimigos e mande bala da carroça. Na parte de cima tem um barril explosivo para matar quem estiver por perto. Volte pela mesma caverna e mate os inimigos restantes. Os que estiverem nas partes e cima podem ser mortos mais facilmente com a Rifle. Volte mais ainda e pegue os itens da caverna que serve de depósito.

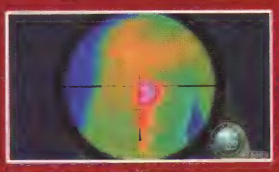
79 - Atire no barril explosivo e revele uma passagem com tesouro. Agora, vá até o portão com o símbolo dos Illuminados e acione o interruptor. Na parte seguinte tem um vendedor com um mapa; compre. Se quiser, compre a Killer 7 também. Faça a tune up das armas e prossiga. No local com inimigos, esconda-se atrás das caixas para evitar os tiros do arqueiro. Derrote os oponentes e use a Rifle para o inimigo mais ao alto. Entre na porta para o prédio. Siga pelas portas destrancadas e matando os inimigos que forem surgindo.

80 - Nessa parte corra rente a direita para escapar do inimigo que sai do forno. Na área com um gigante de martelo, use a Rifle na cabeça. Se ele estiver perto, mande uma Striker. Detone os que estiverem na área, pegue os itens (erva amarela inclusive) e siga pela porta. Depois de ver Ashley pelos monitores e continue prosseguindo. Se não possuir a Rifle, compre-a agora, pois será necessário daqui pra frente. Compre também a Tactical Vest, que aumenta a defesa.

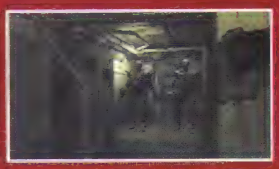


81 - Nessa parte, fique longe e use a Rifle para matar os inimigos. A primeira leva são de caras com bombas e a segunda, de arqueiros. Nos arqueiros acerte rapidamente um tiro e se esconda. Depois de matar todo mundo siga em frente. Onde houver uma bifurcação siga pela esquerda e, no fim, você dará num laboratório.

82 - Acione o painel e mexa as setas azul (uma vez), verde (duas) e vermelha (três). Pegue a Freezer Card Key com o cadáver e saia correndo do local. Passe a porta e desvie do novo inimigo, Regenerator. Olhe no mapa e vá para a sala de refrigeração (a porta está azul). Na meio do caminho tem mais um Regenerator; desvie novamente. Dentro da sala de freezer, use a máquina para regravar a chave (se transforma numa Waste Disposal Key) e desligue o freezer. Siga para o local com a manivela e pegue a Infrared Scope. Combine com a Rifle e espere o inimigo.



83 - Com a Rifle, acerte os pontos vermelhos e acabe com o Regenerator. Agora acabe com o restante deles, sendo dois no corredor e outro no laboratório onde pegar a Freezer Key. Agora vá para a área de recolhimento de lixo (fica perto da sala de freezer) e use o Key Card. Na sala opere a máquina e mande alguns inimigos para o lixo. Mate o restante e desça as escadas. Pegue uma esmeralda numa das caçambas e siga em frente.



84 - Continue seguindo o caminho até chegar na cela de Ashley. Tem dois gigantes protegendo o local: use a Rifle se estiver longe e a Striker, se perto. Mas a cela está trancada; siga pela outra porta. Extermine outra leva de soldados, inclusive arqueiros. Use a Striker e derrube todo mundo. Continue prosseguindo até chegar no outro laboratório, onde há um Regenerator mais cascudo.

85 - Use a Rifle e elimine os pontos vermelhos. Depois atire na perna e acerte o último parasita em suas costas. Ganhe a Storage Room Card Key. Antes de voltar, recolha os itens e vá para torre de emergência, onde tem mais itens, inclusive uma erva amarela no meio do caminho. Tem um vendedor, também. Retorne todo o caminho. Na sala com uma escada no meio, tem muitos arqueiros. Proteja-se na parede e mate os outros soldados antes. Depois mande Striker nos atiradores. Use a chave na cela de Ashley.

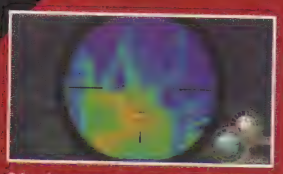
## Capítulo 5-2

86 - Saia da cela de Ashley e enfrente os inimigos adiante, que incluem um gigante e um arqueiro, entre outros. Tente economizar a Striker daqui em diante; use-a somente para afastar os inimigos que estiverem perto. De resto use a Rifle ou outras armas. Vire a esquerda e siga o caminho.

87 - Na sala seguinte, recue um pouco para que o arqueiro não o acerte. Elimine os inimigos e vá pegar o arqueiro e restante dos soldados. Antes de apertar o botão, fique meio virado para a porta, de onde sairão mais gente. Mate-os todos e prossiga. No depósito de lixo, ocorrerá uma cena e você irá para a parte de baixo.

# Detonado

# Resident Evil 4



88 - Levante a grade e, do outro lado, abaixe-a para prender o Regenerator. Use a Rifle e acerte-lhe os pontos vermelhos. Depois, atire na perna para acertar o parasita nas costas. Prossiga e empurre o contêiner vermelho junto com Ashley. Retorne, feche a grade para enfrentar outro Regenerator. Mais adiante, empurre outro contêiner vermelho e entre na porta. Na parte seguinte tem mais um gigante: use a Rifle de longe. Acabe com o resto dos inimigos e vá em frente. Na área do forno, desça e espere Ashley descer.

89 - Depois da cena, corra para a sala de controle e espere os inimigos nesse ponto. Tem um lugar onde se pode escapar das flechas. Extermine os soldados, mas evitando usar a Striker. Depois de todos mortos verifique o controle e deixe Ashley manipular a alavanca. Depois de três acertos, uma saída será revelada. Entre pela porta e acione a alavanca. Abra caminho e acione a outra manivela. Extermine mais dois Regenerator e entre na segunda travessa, que dá numa sala com o botão de força, vermelho. Vá até a barreira semi-aberta e mande Ashley para o outro lado. Na porta com dois interruptores, deixe Ashley de um lado e acione o outro. Quando a contagem chegar no três, acione o botão. Há uma erva amarela por perto. Entre na porta e no veículo.

90 - Nessa parte, a Striker será muito útil, pois há muitos inimigos. Use-a para matá-los rapidamente. Quando aparecer o caminhão, acerte-o com a Striker. Depois de um tempo, ele volta a atacar, então, atire mais uma vez. Chegando ao elevador, use uma das escadas e desça para enfrentar os inimigos do alto do veículo. Depois, disso vá para a parte de cima e acione o interruptor. Volte para o veículo. No caminho há muitos carinhas em plataformas no alto; use a Rifle e acerte o máximo deles. Quando começar a ouvir a buzina, extermine rapidamente os que estiverem por perto e vire de frente para acertar mais um caminhão. Depois do acidente, saia da sala, vá para uma outra com o vendedor e saia dela também.

## Capítulo 5-3

91 - Vá para a mesa, siga pela esquerda e mate dois soldados ali. Depois da porta avistará mais oponentes: um deles é o arqueiro atrás do pilar. Subindo as escadas tem itens assim como na salinha sem saída. Vá para a porta perto da escada, siga o corredor, entre na outra porta e use o elevador. Na parte de cima haverá uma batalha contra Krauser em sete QTE. O ideal é decorar os momentos que o militar ataca, pois os eventos são muito rápidos e qualquer erro pode matar Leon. Terminada a batalha, desça a escada e prossiga.

92 - Na área seguinte há armadilhas laser. A primeira delas é fácil; a segunda, passe pelo meio quando, logo depois de os lasers terem formado algo similar a uma letra "A". Depois, os desvios são em QTE. O último deles acontece quando se aperta o botão ao lado da porta. Na sala do trono tem um tesouro, pegue-a e vá pelo elevador atrás do trono. Continue pela caverna, faça tune up se precisar, e prossiga.

93 - Depois da cena, Leon estará dentro de um labirinto. Veja no mapa a localização dos interruptores verdes e dos interruptores do portão vermelho. Atire nos verdes e ative os vermelhos. Feito isso, terá trinta segundos para alcançar a porta vermelha. Fique longe do chefão e desvie de seus ataques QTE. Na segunda parte, os interruptores verdes estão no alto, então mire para cima. Na terceira parte, acione o interruptor vermelho para elevar a porta vermelha, atravesse o corredor escuro e acerte o interruptor verde de trás da grade. Retorne e acione o outro interruptor vermelho. Vá para o portão vermelho e pule no gancho.

94 - Na área seguinte, o chefe poderá ser derrotado. Vá para área maior e atire TMP em sua cabeça. Use os barris explosivos e também as grades para afastar o inimigos. Depois alguns danos, o parasita vai se revelar. Agora acerte na parte nova com a TMP. Se houver uma grade intacta, use-a. Fique sempre longe do inimigo. Às vezes, ele entra debaixo da terra e ocorre um evento QTE. Nesse caso, desvie e quando ele aparecer e acerte em seu traseiro. Depois de matá-lo, saia pela grade e entre na porta. Siga e suba as escadas.

95 - Antes de descer no acampamento, exploda todos os barris explosivos e limpe a área dos inimigos. Recolha os itens e entre na barraca central, onde tem um buraco. Entre nele, e siga pela velha estrada de ferro. Faça tune up se necessário e suba a escada. Vá para o portão e siga para as ruínas.

96 - Corra para a primeira casinha e suba na laje.

Recolha os itens e espere por Krauser. Chegue perto (mas não muito) e, quando ele tentar dar a facada, ande para trás. Ele vai errar e Leon poderá acertar seu tiro de Striker ou uma rajada de TMP. Às vezes, a facada é em QTE. Faça isso até ele ir embora. Desça, saia pela porta outrora travada e siga para o ponto mais afastado do mapa, onde tem a primeira parte do emblema.

97 - Enfrente Krauser novamente e depois que ele for embora, empurre a estátua para cima do local marcado no chão. Acione o interruptor e volte o caminho. Entre na casinha e pegue os itens. Lá fora, Krauser estará esperando. Ignore-o, acione o interruptor e desça a escada. Se quiser, pode ignorar as máquinas também. Vá até o fim e entre na torre. Pegue a erva amarela e suba até o fim. Recolha os itens e pegue a segunda parte do emblema.

98 - A última batalha contra Krauser já começa em QTE. Depois, use a Killer 7 ou a Broken Butterfly, atire em suas perna e depois na cabeça. Se não quiser gastar tiros magnum, vá e Striker e faça a mesma coisa, mas o tempo para esse combate é limitado. Krauser também tem muitos ataques QTE. Depois de derrotá-lo, pegue a última parte do emblema e pule do andar intermediário da torre. Coloque as três partes na saída.

## Capítulo 5-4

99 - O local está infestado de artilharias, proteja-se sempre e mate os inimigos que surgirem. De tempos em tempo, o helicóptero destrói as artilharias. Em frente, aparecem uma série de inimigos do alto e um deles tem uma bazuca. Volte para quase o início e derrote todos que aparecerem. Mate o da bazuca rapidamente com a Rifle. Agora, desça pela escada a esquerda e, se tiver inimigos, mate-os. Passe pela porta trancada com cadeado e entre no túnel debaixo da ponte. Mas antes, peque a erva amarela. Passe o túnel e suba pela escada. Derrote quem aparecer pela frente. Dentro da torre pode ter mais oponentes. Acione o interruptor vermelho e prossiga.

100 - Na parte mais alta, onde tem um polia, você pode avistar o gigante com a metralhadora. Ou use a Rifle ou desça pela polia de dê-lhe um chute. Depois, use a Striker. Depois, acione o outro interruptor para abrir o portão. Se quiser pode descer para onde tem uma tendas para pegar uns itens.

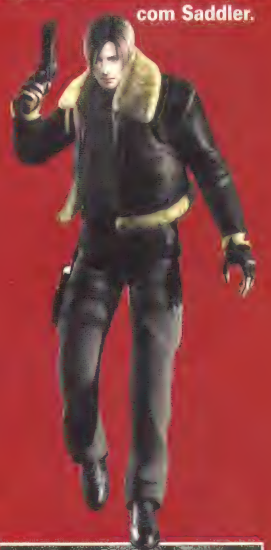
101 - Na parte seguinte tem mais três artilharias. Continue se escondendo a matando inimigos, de preferência em locais mais estreitos ou perto da escada, na parte de cima. Com o tempo, o helicóptero detona as artilharias. Na parte de cima se encontram os dois interruptores que abrem a porta. Vá acionar os interruptores quando os tiros cessarem. Avance pela porta. Depois da cena, prossiga pelas ruínas. Desça pelo buraco, prossiga e veja outra cena não-interativa. Continue andando e chegue na prisão abandonada. Neste lugar tem uma erva amarela.

102 - Derrote a Regenerator com a Rifle com a Thermal Scope, como sempre. A escada está quebrada, então suba pela parte lateral da escada. Nessa parte tem mais um gigante com metralhadora. Use Striker de perto ou Rifle de longe. Tente arrematar o máximo de inimigos explodindo os barris. Na casas, há dispositivos para abrir a porta. Mas ao tentar acionar uma delas, um dos Ganados retira a Emergency Lock Card Key. Vá derrotando os inimigos até pegar o item. Há muitos oponentes nesta fase e também uma erva amarela.

103 - Na sala mais ao norte, na parte superior, há o dispositivo de liberação. Use a Key Card e torne os interruptores verdes novamente. Acione os dois interruptores e siga para a saída. Entre na porta, detone mais inimigos e passe pelo portão. Junto com Ashley, siga para a porta e ande pela área externa. Há um vendedor no local. Prossiga e enfrente dois gigantes, entre outros soldados simples. Use Rifle em suas cabeças. Siga para o destino.

## Capítulo final

104A/B - Vá para as escadas e suba. Pegue a erva amarela, e saia pelo portão. Encontra o último vendedor do jogo e faça os tune ups que precisar. Venda a Rifle, pois você precisará de espaço para a Rocket Launcher que ganhará durante a luta contra Saddler. Siga para o elevador e enfrente Saddler. Leve-o para perto do barril explosivo e dê um tiro no objeto. Se tiver chance, chegue perto e acerte o olho exposto do chefe com a Killer 7 ou Broken Butterfly, ou chegue perto para fazer uma QTE. Mas geralmente não dá tempo na primeira vez. Siga até o final da plataforma e suba na área do controle. Quando o chefe chegar perto, confirme a operação. Umas vigas cairão e você poderá acertar o olho exposto. Atravesse a ponte e use o barril explosivo e depois o dispositivo novamente e mandar um tiro de magnum todas vez que o olho aparecer. Se ele ainda não morrer, acerte o olho aberto das pernas. Depois de tirar energia suficiente do chefe, Ada fornece uma Rocket Launcher especial. Use-a e acabe de vez com Saddler.



105 - Depois da cena, vá para o elevador rapidamente. Siga pela caveran e use a chave no Jet Ski. Na primeira parte, as saídas são: direita, esquerda, direita. Não ande muito rápido, senão é difícil desviar. Depois do grande salto, comece a correr. A primeira explosão acontece na direita, depois, há um salto pelo centro. Mais algumas explosões e a saída está próxima. Missão cumprida!

# Detonado



Por Baby Betinho

# Mercenaries

**Mercenaries**

LucasArts
Ação
1 jogador

**9.0**

**Controle** 9.0

As funções são bem distribuídas no controle e a resposta do personagem é muito boa. Custa um pouco a se acostumar com a mira, mas com o tempo fica fácil.

**Diversão** 9.5

Muito divertido, com missões diversificadas, inimigos com uma boa inteligência artificial e um ótimo grau de dificuldade.

**Gráfico** 8.5

O cenário do jogo lembra muito o de países que estão em guerra. O jogo não usa cores fortes e os objetos, cenários e personagens são bem definidos.

**Som** 9.0

Passa todo o clima de guerra. Em batalha, a música fica em um ritmo mais dramático, o que dá muita emoção ao jogo.

**Checkpoints!** ***Por Kamikaze***

O jogo possui algumas missões grandes e algumas vezes você realiza grande parte da missão morre, e tem que recomeçar. Portanto, poderia ter Checkpoints espalhados pelo jogo.

**Mercenaries** é um jogo de ação com elementos de guerra que pode ser comparado um pouco ao estilo da série de **GTA**, no qual você realiza missões cumprindo alguns objetivos. Nessa comparação, **Mercenaries** se diferencia bastante na parte de comunicação com personagens que se limita a pequenas conversas como "Entre no carro", "Siga-me" e "Fique parado", porém possui uma infinidade maior de inimigos e ações de tiro e exige mais estratégia para se cumprir as missões, pois em algumas você enfrentará uma infinidade de inimigos. O jogo traz três soldados protagonistas, um americano, um sueco e uma mulher inglesa, cada um com suas habilidades, sem interferir na historia do jogo. O game é ambientado praticamente na Coréia do Norte e esses são nossos inimigos implacáveis no decorrer do jogo. As missões são feitas para quatro grupos: Russian Mafia, marcado por uma bandeira preta; China, marcado pela bandeira da China; South Korea, marcado pela bandeira do Coréia do Sul e Allies, marcado com uma bandeira azul. Sua moral aumenta ou diminui com cada grupo conforme você realiza as missões, por exemplo, os Allies podem pedir uma missão contra os Russian Mafia, se você realizar a missão, aumentara a moral com um grupo e diminuirá com o outro. As missões contam com objetivos Bônus, que não precisam ser realizados para cumprir a missão, porém podem render um bom dinheiro extra. Existem outros modos de se ganhar dinheiro, como algumas missões fora da história do jogo e alguns itens a serem coletados e monumentos a serem destruídos e que rendem um dinheiro extra também. O objetivo principal do jogo é caçar 52 fugitivos do antigo regime ditatorial antes que eles possam lançar um ataque nuclear. Você pode prendê-los ou matá-los, mas um inimigo preso vale uma recompensa maior. Não é preciso caçar todos os 52

## Parte 1 - I Shall Smite Thee With Clubs

1 - Pegue os itens dentro do avião, puxe a alavanca e entre no carro

2 - Dirija até o local indicado no mapa e fale com o guarda

### Ante Up - Allies

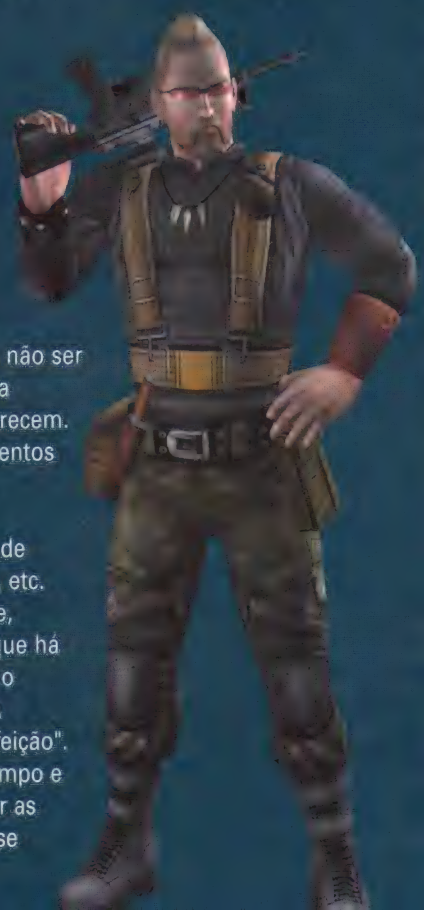
3 - Dirija até o local indicado, mate os inimigos e mate ou prenda o chefe

4 - Dirija até o local indicado e use o item Surgical Strike para detonar os dois alvos

5 - Volte para a base indicada no mapa

### Stem the Tide - South Korea

6 - Use todas as armas para acabar com os inimigos e defender a base nos lugares indicados no mapa



fugitivos, mas é fundamental pegar os chefes principais, as cartas ÀS do baralho até o ÀS de Espadas que é o último inimigo.Uma boa dica nesse jogo é ter cautela, não ser apressado e usar muito a ajuda que os grupos oferecem. Você pode pedir suplementos e veículos e recebe-los rapidamente por um helicóptero, ou ainda pode receber apoio de aviões, etc. Por isso tenha em mente, tirando as missões em que há um tempo para realizar, o melhor pensamento é "A pressa é inimiga da perfeição". Agora não perca mais tempo e prepare-se para enfrentar as missões alucinantes desse ótimo jogo.

### Foothold - Russian Mafia

7 - Use C4 para destruir as metralhadoras que são os pontos azuis no mapa

8 - Entre no caminhão indicado no mapa e dirija ele até a garagem indicada no mapa

### Pest Control - China

9 - Entre no tanque, siga para o local indicado e destrua as casas marcadas de azul no mapa

10 - Destrua a casa central marcada de amarelo no mapa

### Out of the Woodwork - Allies

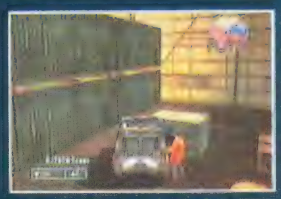
11 - Entre no carro e dirija para o local indicado

12 - Destrua os lugares indicado de amarelo

### A Proper Function of Government - South Korea

13 - Dirija em direção aos locais indicados em amarelo no mapa

14 - Dirija para os locais indicados para encontrar o agente



15 - Entre no carro, busine para chamar o agente. Leve ele de volta para o local indicado

### A Farewell to Kings - South Korea

16 - Entre no carro e dirija para o local indicado

17 - Destrua os primeiros objetos marcados em amrelo

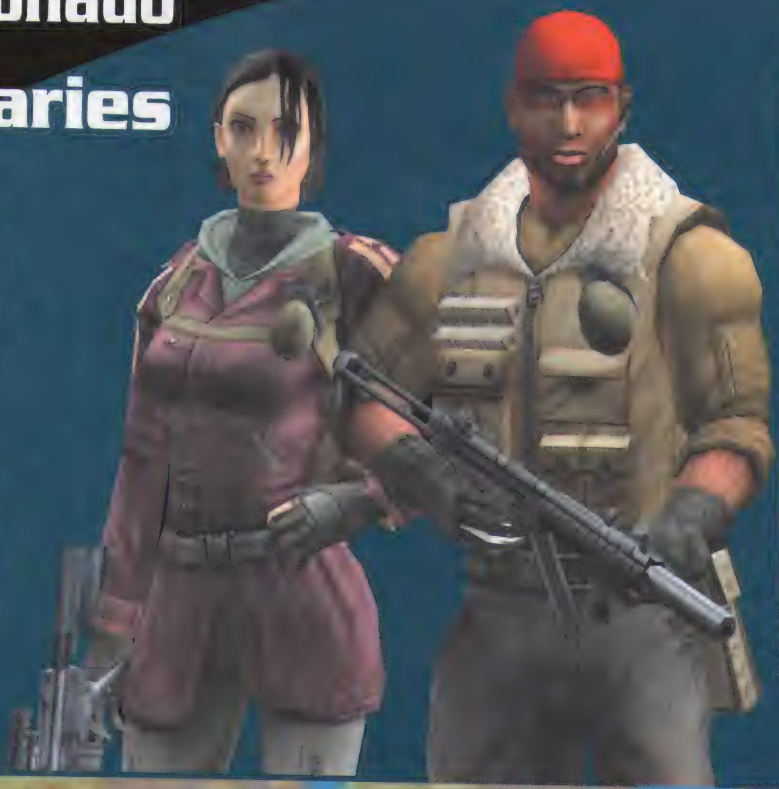
18 - Siga para o local indicado e destrua os outros objetos indicados em amarelo

# Detonado

# Mercenaries

19 - Após destruir todos os objetos, entre em um helicóptero e voe para o local indicado no mapa

20 - Desça do helicóptero e mate ou prenda o chefe



Gimme my Money - Russian Mafia

21 - Entre no helicóptero e voe para o local indicado

22 - Use o gancho para pegar a caixa no chão e voe para o outro local indicado

## Itens em South Province

- Blueprints
- National Treasures
- Monuments
- Listening Posts

23 - Desça a caixa até o círculo amarelo no chão

### Bait and Switch - Russian Mafia

25 - Entre no carro e dirija para o local indicado

27 - Dirija para o local indicado e destrua os tanques marcados de azul

### No One Will Ever Know - China

29 - Entre no carro e dirija até o local indicado

24 - Volte e pare o helicóptero no local indicado. Saia do helicóptero

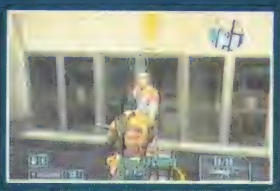
26 - Entre no carro marcado de azul e leve-o até o local indicado em azul no mapa

28 - Encontre o chefe e mate ou prenda ele

30 - Mate os três inimigos indicados em amarelo no mapa

◆ Blueprints ◆ National Treasures ◇ Monuments ◆ Listening Posts

# Detonado Mercenaries



31 - Vá para o local indicado no mapa e fale com o agente

### Under New Management - China

32 - Dirija para o local indicado e mate os seis inimigos indicados em amrelo

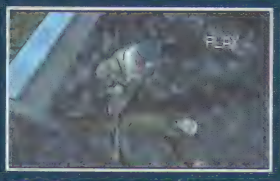
33 - Siga até o local indicado e mate ou prenda o chefe

### Bringing Down the House - Allies

34 - Siga para o local indicado de azul e mate os inimigos marcados de azul

35 - Destrua os três carros jammer marcados de amrelo, que impossibilitam a comunicação

36 - Siga para o local indicado de amrelo no mapa e use o item Surgical Strike para destruir a torre



37 - Procure o chefe e mate ou prenda-o

## Parte 2 - Diamonds are a Girl's Best Friend

### Escort Service - China

38 - Siga para o local indicado de amarelo no mapa e fale com o agente

### 39 - Destrua as barracas indicadas em azul

40 - Pegue um carro e leve o agente para o local indicado

### Persuasion - China

41 - Dirija para o local indicado e espere o tempo se esgotar

42 - Acabe com todos os inimigos que se aproximarem e no final destrua o grande tanque indicado de amarelo

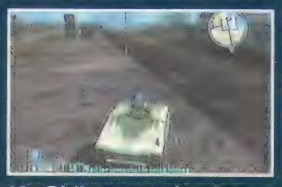
### Knock Knock

43 - Dirija ao local indicado e destrua as artilharias marcadas de amarelo

44 - Depois de destruir tudo, *encontre o chefe e prenda ou* mate-o

### Embedded - Allies

45 - Dirija ao local indicado e busine para o jornalista antes que o tempo acabe



46 - Dirija para os locais indicados, sempre esperando o jornalista fazer seus serviços, sem deixar que o tempo se esgote

### "Downed Bird in Enemy Nest" - Allies

47 - Dirija para o local indicado e destrua os Jammers, marcados de azul no mapa

48 - Resgate os sobreviventes e leve-os para o local indicado no mapa

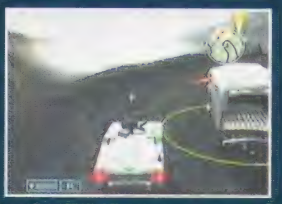
### A Hot Time in Nampo - South Korea

49 - Dirija para o local indicado e destrua os tanques indicado de amarelo no mapa

50 - Destrua dez caminhões de combustível

### First Principles - South Korea

51 - Dirija para o local indicado e destrua o objeto marcado de amarelo



52 - Pare o carro indicado de amarelo e entre nele

53 - Dirija de volta para o local indicado no mapa e pare no círculo amarelo

### Master of None - South Korea

54 - Dirija para o local indicado e destrua as artilharias indicadas em amarelo. Seja rápido

55 - Destrua o Jammer atrás da última e maior artilharia

56 - Use o Cruise Missile Strike para destruir a última artilharia, antes que o número de mortos chegue a 25.000

57 - Encontre o chefe e mate ou prenda ele

### Playing the Odds - Russian Mafia

58 - Dirija para o local indicado de azul e encontre o agente

59 - Dirija para o local indicado em amarelo e acabe com todos os inimigos da South Korea

### Omerta - Russian Mafia

60 - Chame um helicóptero com um Sniper Rifle e outro com um Lança Foguetes

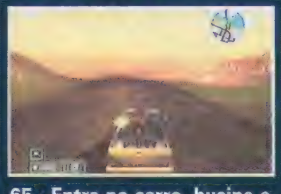
61 - Pare um pouco afastado do primeiro alvo e use o Sniper para matá-lo

62 - Siga para o local do prróximo alvo e espere os dois alvos entrarem no helicóptero e então use o Lança Foguetes para destruir o helicóptero e matar os alvos

63 - Siga para o local do quarto e último alvo e acabe com ele

### It's Who you Know

64 - Siga para o local indicado e fale com o jornalista



65 - Entre no carro, busine e siga dirigindo pelos lugares indicados no mapa

66 - No final, encontre o chefe e mate ou prenda ele

### The Guns of Kirin-Do - Allies

67 - Siga caminho em direção ao local indicado em amarelo no mapa. Passa pelo lado direito da fábrica e suba o morro

68, 69 - Chegando ao topo, entre pela porta e destrua o artilharia indicada de amarelo

70 - Encontre o chefe e mate ou prenda ele

## Parte 3 - The Hearts

### Inspect and Verify - Allies

71 - Chame os quatro inspetores e leve-os para os lugares indicado

72 - Espere os inspetores fazeren seu trabalho e leve-os para os outros lugares indicados no mapa

73 - Depois de verificar os três lugares, leve os inspetores de volta para o local indicado no mapa

### Reactor Retrieval - Allies

74 - Dirija para o local indicado antes que o tempo acabe, mate os guardas e salve os inspetores

75 - Entre em um carro e leve os inspetores de volta para o local indicado no mapa

### In the Neighborhood - Russian Mafia

76 - Dirija pra o local indicado e destrua as cabanas indicadas em amarelo

### 106 Miles to Sinuiji - Russian Mafia

77 - Entre no carro e dirija para os lugares indicados, sempre falando com os agentes antes que o valor do contrato chegue a zero

# Detonado Mercenaries

### Raw Materials - Russian Mafia

78 - Dirija para o local indicado e destrua os Jammers indicados de azul

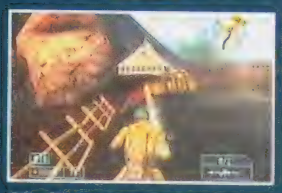
79 - Após destruir os Jammers, use um apoi forte para destruir a casa indicada de amarelo

80 - Encontre o chefe e mate ou prenda ele

### Repo Man - South Korea

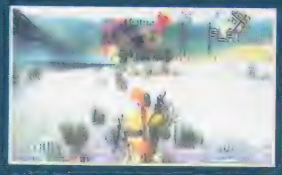
81 - Dirija para o local indicado antes que o tempo acabe e destrua o tanque indicado de amarelo

### Clear Channel - South Korea



82 - Dirija para os locais indicados e destrua as cabanas indicadas de amarelo

### The Acid Queen - South Korea



83 - Siga para o local indicado e destrua os Jammers indicados de azul

84 - Use algum apoio forte para destruir a fábrica indicada de amarelo

85 - Encontre e prenda ou mate o chefe

### Manipulate the Data - China

86 - Siga para o local indicado e use o computador

87 - Volte para o local indicado no mapa e pare no círculo amarelo

### Exit Strategy - China

88 - Siga para o local indicado e use algum apoio para destruir os prédios indicados de azul

89 - Depois de destruir os prédios use algum apoi forte para destruir o prédio indicado de amarelo

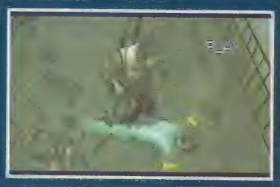
### Chain Reaction - China

90 - Dirija para o local indicado e mate ou prenda o chefe. Cuidado com o gás que está espalhado porque ele tirá sua energia e pode te matar

### Gambit - Allies

91 - Peça um tanque e siga destruindo os inimigos até chegar ao galpão

92 - Siga pelas plataformas, matando os inimigos até encontrar o chefe



93 - Mate ou prenda o chefe

## Parte 4 - The Spades

### Humanitarian Efforts - Allies

94 - Siga para o lugar indicado e fale com o médico

95 - Siga para o próximo lugar indicado e fale com o outro médico

### An Eye for an Eye - China

96, 97 - Destrua os inimigos e evite que eles destruam as artilharias indicadas de amarelo até o tempo acabar

### Chokepoint - China

98 - Siga para o local indicado e destrua os trê aviões indicados de amarelo

99 - Suba no navio e desative o botão para conseguir sinal

100 - Desça do navio, se esconda e use algum apoio forte para destruir o navio

## Two Degrees of Separation - China

101 - Voe para o lugar indicado e fale com o homem indicado de amarelo

102 - Depois da explosão, encontre o chefe e mate ou prenda ele

## In and Out - South Korea

103 - Dirija para o local indicado e fale com o agente

104 - Leve o agente de volta para o lugar indicado no mapa

## Boom - South Korea

105 - Siga para o local indicado e destrua a caixa indicada de amarelo

106 - Use algum apoio forte para destruir a ponte indicada no mapa

## Titular Regius - South Korea

107 - Dirija pelos lugares indicados no mapa até encontrar o chefe

108 - Quando encontrar, mate ou prenda ele

## Escort Service - Russian Mafia

109 - Entre no carro e leve Josef para o local indicado no mapa

110 - Acabe com os inimigos e espere Josef sair

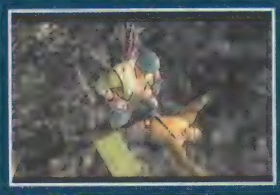
111 - Quando Josef sair, entre no carro e leve-o de volta para o local indicado no mapa

## Housekeeping - Russian Mafia

112 - Siga para os locais indicados e mate os mafiosos do mal. Evite matar os que não estão marcados de amarelo

## Loose Ends - Russian Mafia

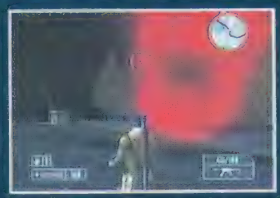
113 - Dirija até o local indicado e volte para defender o quartel acabando com os inimigos



114 - Encontre o chefe e mate ou prenda ele

## The Ace of Spades - Allies

115 - Siga até o local indicado no mapa tomando cuidado com os inimigos e entre na cadeia



116 - Suba até o topo da montanha, tomando cuidado com os inimigos que são muitos. Use e abuse de apoios e ajudas

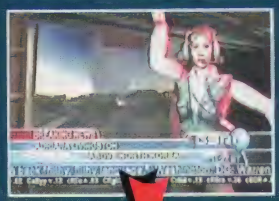
117 - Quando chegar na ponte quebrada, use um carro para pular por ela

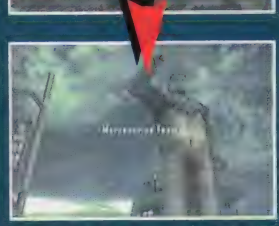
118 - Use C4 para destruir o portão

119 - Use um tanque para passar pelos portões e chegar ao galpão. Cuidado com o tempo

120, 121 - Use o computador. Depois de usar o computador, use um Lança Foguetes para derrubar o helicóptero

122 - Tomando cuidado com os inimigos, encontre o chefe e mate ou prenda ele

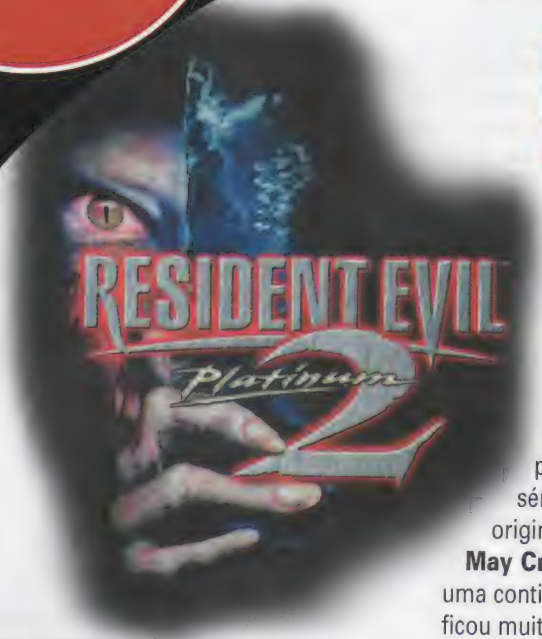




123, 124, 125 - Agora é só curtir o final dessa incrível aventura.

# Resident Evil

## uma geração aterrorizada




**Resident Evil (Bio Hazard no Japão)** pertence a uma pequena categoria de obras inovadoras, que lançaram moda. No caso, o estilo popularizado foi o de adventure com ação, com tema baseado no clima de horror. Depois de **Resident Evil**, lançado em 1996, muitos games passaram a explorar o filão. Apesar do pioneirismo do estilo pertencer à clássica série **Alone in the Dark**, foi o equilíbrio dosado entre ação e quebra-cabeça que conquistou os jogadores. Além disso, o jogo usava técnicas recentes à época, com cenários pré-renderizados, conferindo grande beleza aos gráficos. Um ano depois, **Final Fantasy VII** usou o recurso. O game saiu da mente de Shinji Mikami, que entrou na Capcom em 1990 e trabalhou em games como **Goof Troop** e **Aladdin**. Até ter seu pulo do gato com a famosa série. A inspiração veio de um joga da própria Capcom, datado de 1989: **Sweet Home**, um RPG para Famicom, o NES japonês. Nesse game, baseado num filme, possui vários elementos que dariam origem a **Resident**. O game se passa numa mansão, e os cinco personagens se dividem em dois grupos. E a animação das portas é quase idêntica, fora que o tema é de horror também. Depois do sucesso de **Resident Evil**, Mikami passou a ser produtor, e deu continuidade a série, além de trabalhar em séries originais, como **Dino Crisis** e **Devil May Cry**. Aliás, este último nasceu como uma continuação de **Resident**, mas como ficou muito distante da proposta original, resolveram lançar como uma série independente. Sorte dos jogadores, que ganharam mais uma linha de qualidade. Depois de muito tempo priorizando o PlayStation, identificou-se com a filosofia da Nintendo e decretou que a série principal seria exclusiva do GameCube. Assim, depois de cinco anos só como produtor, integrou a direção de **Resident Evil**, o primeiro, para o console da Nintendo. Praticamente refeito, impressionou jogadores do mundo inteiro. Na seqüência, saiu **Resident Evil 0** e o de número 4, esta também dirigido por Mikami, e proclamou o renascimento da série. Mas a vontade do criador não durou muito. Pressionado pelo departamento comercial da Capcom, o grupo fará uma versão para PlayStation 2. Mas nem esse grande artista dos videogames escapou de alguns quase micos na carreira: ele foi o diretor de **P.N.03**, de GameCube, um jogo que tem alguns pontos interessantes, mas de qualidade apenas regular em seu todo. Infelizmente, para os fãs de **Resident Evil**, Shinji Mikami não vai mais dirigir a série. Ele agora está na Cover Studio, uma divisão da Capcom que prioriza novas séries. Quem sabe, dali ainda não saia uma linha tão fantástica quanto as que ele produziu até hoje.

**Resident Evil**
PlayStation (1996)
Saturn, PC (1997)
GameCube (2002)

**Resident Evil: Director's Cut**
PlayStation (1997)

**Resident Evil: Director's Cut Dual Shock**
PlayStation (1998)

**Resident Evil 2**
PlayStation (1998)
Dreamcast, PC (1999)
Nintendo 64 (2000)
GameCube (2003)

**Resident Evil 3: Nemesis**
PlayStation (1999)
Dreamcast, PC (2000)
GameCube (2003)

**Resident Evil Code: Veronica**
Dreamcast (2000)

**Resident Evil: Survivor**
PlayStation, arcade (2000)

**Resident Evil Code: Veronica X**
PS2, Dreamcast (2001)
GameCube (2003)

**Resident Evil: Survivor 2 Code: Veronica**
PS2, arcade (2001)

**Resident Evil Gaiden**
Game Boy Color (2001 - EUA; 2002 - Japão)

**Resident Evil 0**
GameCube (2002)

**Resident Evil Dead Aim**
PlayStation 2 (2003)

**Resident Evil Outbreak**
PS2 (2003 - Japão; 2004 - EUA)

**Resident Evil Outbreak File 2**
PS2 (2004 - Japão; 2005 - EUA)

**Resident Evil 4**
GameCube, PS2 (2005)

EDITORA OPTION
SUPER GAMEPOWER

ANO 11 - Nº 120

**REDAÇÃO**
**Editora**
Karen Colosso
karen@sgponline.com.br
**Arte**
Editora Option Studio
**Assistente Editorial**
Akira Suzuki
**Secretária de Redação**
Paula Antônia
**Colaboradores**
Danilo Barbosa Gomes (jogos).

**PUBLICIDADE**
**Profit Comunicação**
Luiz Fernando
(0xx11) 5579-1370

**Editora Option Ltda.**
**TODOS OS ARTIGOS E ANÚNCIOS AQUI PUBLICADOS SÃO DE RESPONSABILIDADE DE SEUS AUTORES. TODOS OS DIREITOS RESERVADOS. PROIBIDA A CÓPIA OU REPRODUÇÃO (PARCIAL OU INTEGRAL) DAS MATÉRIAS, TRANSCRIÇÕES E FOTOS AQUI PUBLICADAS.**

**A REVISTA *SUPERGAMEPOWER* ESTÁ SENDO EDITADA PELA EDITORA OPTION, SOB LICENÇA DA EDITORA NOVA CULTURAL.**

**P O O L editora**

Conselheira
Lúcia Machado

Conselho de Jornaleiros
José Antônio Mantovani,
Ruy Mendonça e Waldir Amado

Publicidade e Novos Negócios
Alessandra Machado
(Lelê) lele@lmx.com.br
Lilian Neves - lilian@lmx.com.br

Impressão: Plural Gráfica

Distribuição: Dinap
Publicação Mensal
Distribuição Nacional
Central de Atendimento
(11) 3865.3832

Pool Editora, uma Empresa
do Grupo LM&X

Rua Cardoso de Almeida, 60 cj. 162
Tel. 11 3865-4949
Perdizes São Paulo SP 05013.000
pooleditora@lmx.com.br
LM&X Ltda.

# SUPER GAMEPOWER

**Próxima Edição**

## Detonadíssimo Devil May Cry 3, realmente indispensável para qualquer gamemaníaco!

**NÃO PERCA NENHUMA EDIÇÃO ATRASADA DE SUPERGAMEPOWER**
**Da Edição nº 91, em diante, peça os exemplares pelo telefone (011) 6335-3080**

### EDIÇÃO 119

Goldeneye: Rogue Agent **(PS2, XBOX e GC);** Resident Evil 4 **(GC);** Miami Vice. Star Wars Knights of the Old Republic 2: The Sith Lords, CSI: Crime Scene Investigation **(XBOX);** Rumble Roses **(PS2);** Rockman Exe 5: Team of Blues, Dragom Ball: Advance Adventure **(GBA). Pré-estréia:** Dance Dance Revolution with Mario **(PS2, XBOX e GC)**

### EDIÇÃO 118

Need For Speed Underground 2, SpongeBob Square Pants Movies **(PS2, XBOX, GC e PC);** The Lord of the Rings: The Thirds Age **(PS2, XBOX, GBA e GC );** Dead or Alive Ultimate **(XBOX);** Ace Combate 5: The Unsung War, Inuyasha: The Secret of the Cursed Mask, Killzone, Dragon Ball: Budokai 3 **(PS2);** Kingdom Hearts: Chain of Memories, The Legend of Zelda: The Minish Cap **(GBA).**

### EDIÇÃO 117

Pro Evolution Soccer 4 **(PS2 e XBOX);** Def Jam Fight for NY **(PS2, CUBE e XBOX);** Mortal Kombat Deception **(PS2 e XBOX);** Halo 2 **(XBOX);** Crash TwinSanity **(PS2 e XBOX);** BloodRayne 2 **(PS2 e XBOX );** Fifa Soccer 2005 **(PS2, CUBE, XBOX e PC);** Shadow Hearts: Covenant **(PS2);** Naruto: Narutime Hero 2 **(PS2);** Shark Tale**(PS2, CUBE, XBOX e PC)**

### EDIÇÃO 116

Burnout 3: Takedown **(PS2 e XBOX);** Sly 2 Band of Thieves **(PS2);** Pokémon Fire Red/Green Leaf **(GBA);** Street Racing Syndicate **(PS2, CUBE, XBOX e PC);** Star Wars: Battlefront **(PS2, XBOX e PC);** Conflict Vietnam **(PS2, XBOX e PC);** Kingdom Under Fire: The Crusaders **(PS2, XBOX e PC);** Test Drive: Eve Of Destruction **(PS2, XBOX e PC)**

### EDIÇÃO 115

ShellShock: Nam '67 **(PS2, XBOX e PC);** NCAA Football 2005 **(PS2, XBOX e Cube);** NFL ESPN 2005 **(PS2 e XBOX);** RockMan X Command **(PS2 e Cube);** MissionWinning Eleven 8**(PS2);** Viewtiful Joe**(PS2);** Tenchu Kurenai **(PS2);** Gradius V **(PS2);** Tales of Symphonia **(Cube);** Catwoman **(GBA);** Silent Hill 4: The Room **(XBOX);** Sudeki **(XBOX);**

### EDIÇÃO 114

Obscure **(PS2, XBOX e PC);** Powerdrome, Shodown: Legends of Wretling **(PS2 e XBOX);** Mega Man: Anniversary Collection, Ribbit King **(PS2 e Cube);** Indy Car Series 2005 **(PS2 e XBOX);** Athenas 2004, MC Farlame's Monsters **(PS2);** ShadowsOps: Red Mercury **(XBOX),** Chash Bandicoot: Ripto's Rampage, Spyro Orange: The Cortex Conspiracy. **(GBA)**

## DETONADOS

Edição 119 - Viewtiful Joe 2 (PS2, GC) e Metroid Prime 2: Echoes (GC)

Edição 118 - Metal Gear Solid 3: Snake Eater(PS2); Grand Thef Auto: San Andreas (PS2); Prince Of Persia: Warrior Within(PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 117 - Tony Hawk's Underground 2 (PS2, GC, Xbox e PC); Sl2: Band of Thieves (PS2)

Edição 116 - Resident Evil: Outbreak File 2 (PS2); MegaMan X: Command Mission (PS2 e GC)

Edição 115 - Mulher-Gato (PS2, GC e Xbox); Final Fantasy I (PlayStation e GBA); Final Fantasy II (PlayStation e GBA)

Edição 114 - Silent Hill 4: The Room (PS2 ); Spider-Man 2 (PS2, GC e Xbox) e Splinter Cell: Pandora Tomorrow (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 113 - Harry Potter e o Prisioneiro de Azkaban (PS2, GC e Xbox) e Shrek 2 (PS2, GC, Xbox e PC)

Edição 112 - Pokémon Colosseum (GC) e Hitman: Contracts (PS2, Xbox e PC)

Edição 111 - Ninja Gaiden (Xbox), James Bond 007: Everything or Nothing (PS2, GC e Xbox)

Edição 110 - Onimusha 3 (PS2), Sonic Heroes (PS2, GC e Xbox), I-Ninja (PS2, GC, Xbox e PC)

# Shopping SGP

**Coloque o seu anúncio com preços promocionais. Se você não tem o seu módulo, nós montamos. Ligue e consulte!**

**Novo tel.: 0xx11 6335-3080**


## VIENA GAMES

TUDO EM VIDEOGAMES

SEDEX PARA TODO O BRASIL

FINANCIAMOS EM ATÉ 15 VEZES (CHEQUE OU CARNÊ)

Av. XV de Novembro, 396
Centro - Ferraz de Vasconcelos - SP
TEL. (0XX11) 4674-5850 - 4676-1395

## PLANET GAMES

- Todos os consoles e acessórios
- Assistência técnica
- Despachamos via Sedex para todo Brasil

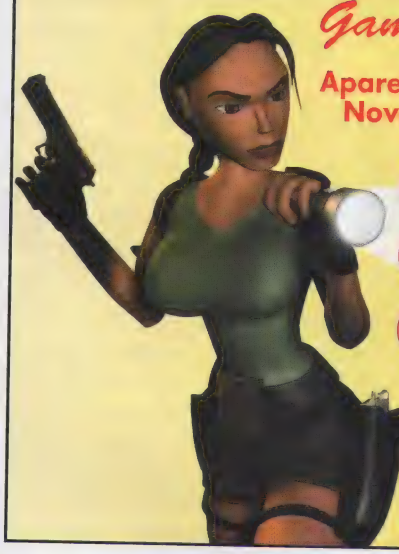
Financiamos em até 12x no cheque ou carnê

Compre através do site
www.planetshopping.com.br
contato@planetshopping.com.br

Fone:(11) 6987-2641/6949-5195
Av. Mendes da Rocha, 95 - Vila Sabrina - São Paulo - SP

## ROCK LASER Games

Assistência Técnica Especializada
www.rocklaser.com.br



Aparelhos e Acessórios Novos e Seminovos

Sedex para Todo o Brasil

✓ Compra
✓ Vende
✓ Troca
✓ Financia

Atacado e Varejo

*Aceitamos todos os cartões de crédito e pagamentos em cheque*

Av. Guilherme Cotching, 1808 - Vl.Maria
Tels: (11) 6954.4332 / 6631.9979

## CRAZY GAMES & net

LAN HOUSE - INTERNET
Venda e Locação de Games
Mais de 400 jogos de PS2 e GameCube para locação
Av. Miguel Estéfano, 240 - Saúde - SP
a uma quadra do Metrô Saúde
Tels.: (0xx11) 578-6353 - 5072-6847

## SETGAMES

PS2 XBOX

R. Min. Jesuíno Cardoso
Nº 498 - Vila Olímpia
FONE: (0XX11) 3842-7185

## WONDER GAMES

Compra, venda e troca

Venda de console, jogos e acessórios em geral

PS2 - PSOne - GameBoy Advanced
Super Nintendo - Nintendo 64
Gameboy Color - Xbox

ENTREGAMOS VIA SEDEX

Assistência Técnica

Destravamento: PS2 - PSOne - Xbox - Saturn

Aceitamos todos os cartões de crédito e parcelamos em até 12 vezes pelo cartão e até 15 vezes pela financeira

R. José Bonifácio, 286 - Largo São Francisco
Fone: (11) 3106-2612 - Centro - SP
Rua São Bento, 43 - Loja 22 - Fone/Fax (11) 3105-2797

## KARATE

DE COMBATE SEIWAKAI

Aulas de Karate e Kick-Boxing Ministradas pelo Prof. Edivan Souto Vice Campeão Mundial de Categorias e Campeão Internacional

NOVO ENDEREÇO

Av. Pedro Bueno, 1254 - Aeroporto
Fone.: (011)5031-0874

# Butica Games

Assistência Técnica Especializada

Vendas de games novos e semi-novos
acessórios p/ todos os games

COMPRA • VENDE • TROCA • FINANCIA

Destravamentos, unidade
Ótica p/ Play 1 e 2 e XBox.

Sedex para
Todo o Brasil

- Locações de jogos em geral.
- Salão de jogos c/ todos os games do momento.
- Aceitamos cartões de crédito e pagamentos em cheques.

Atacado e Varejo

Tels: (11) 6244-5392

Av. Antonello da Messina, 859 - Vila Paulistana

# ELETROMÍL

"A maior e melhor loja de ass. técnica do Brasil!"

Assitência Técnica Especializada

Desbloqueio de PS2 e Xbox feito na hora, com os melhores chips

>PS2<

>XBox<

Rua Santa Ifigênia, 348 - 1º andar -
Loja 12 - CEP 01207-001 - Centro - SP
Horário de Func. seg. a sex. 08h30 às
18h00 e sáb. 08h30 às 17h00
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 -
3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309

Assistência Técnica - Aparelhos - Jogos - Acessórios

CASTOR GAMES.COM

APARELHOS - JOGOS - ACESSÓRIOS
ASSISTÊNCIA TÉCNICA

PARCELAMOS TUDO EM 5 VEZES.

Novo Endereço Rua Itapeti, 886
Bairro do Tatuapé...São Paulo-SP

FONE: 6191.7205 / 6192.7761
contato@castorgames.com - www.castorgames.com

Acessórios - Assistência Técnica - Aparelhos - Jogos - Acessórios - Assistê

# MG GAMES

Nintendo 64 + 1 fita
+ Memory Card +
Rumble Pack
R$ 140,00

PlayStation 2
Por Apenas
R$ 900,00

1 Super Nintendo c/ 2
controles e 1 fita
R$ 100,00

Jogos para PS1, PS2, fitas para Super Nintendo, Mega Drive.
Preços especiais para lojista sob consulta.
Consulte-nos sobre outros aparelhos, jogos e acessórios.

mggames@ig.com.br

Tel.:(0xx11) 6909-7167

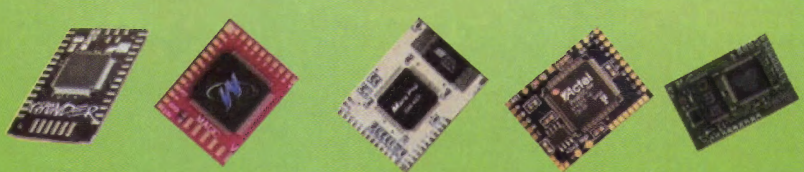
CORREIOS

Despachamos para todo o Brasil

# ELET

## SEU VIDEOGAME E ACESSÓR

# www.eletromi



## ASSISTÊNCIA TÉCNICA NO LOCAL

AMERICAN EXPRESS · MasterCard · MasterCard Electronic · Diners Club International · MasterCard Maestro · REDE SHOP · Maestro · Cheque Eletrônico Banco24Horas

* Sujeito a análise do aparelho

# ROMÍL

ENVIAMOS SEDEX

## VALEM COMPRA NA ELETROMIL*

# games.com.br

**Garanta o conserto do seu Vídeo Game com total garantia**

**Compramos, Vendemos e Trocamos Cd's, Fitas e Cartuchos Novos e Semi-Novos Originais!!!**

## PROMOÇÃO* DO MÊS!!!

Troca de leitor original do PSOne
Por Apenas **R$ 120,00**

Memory Card Original
**R$ 67,50!**
(estoque limitado)

Controle do PS2 Original
Por Apenas **R$ 59,50**
(estoque limitado)

Troca de leitor original do PS2
Por Apenas **R$ 320,00**

Bolsa para PlayStation 2
**R$ 29,50!**
(estoque limitado)

Moden + Jogo Original
Por Apenas **R$ 79,50!**
(estoque limitado)

*Promoção do mês válida para pagamento em dinheiro

R. Sta. Ifigênia, 348 - 1º and. - CEP 01207-001 - Centro - SP
Aberta de seg. a sex. 8:30 às 18:00H e sáb. 8:00 às 17:00H
Fone/Fax: 221-1740 - 3362-2306 - 3362-2308 - 3337-5557 - 3362-2309 - 3337-0158

Ary Victor Eletrônica Ltda.

# ARY GAMES

VENDEMOS

TROCAMOS

CONSERTAMOS

APARELHOS E ACESSÓRIOS

## VENHA CONFERIR

O QUE HÁ DE MELHOR EM VIDEO GAMES

**Tels.: (21) 2671-8601 // 2782-2068**

**Cheque e Cartão em 6x s/ juros / Também fazemos crediário**

VISA Electron · Maestro · Cheque Eletrônico Banco24Horas · Losango · MasterCard Maestro · MasterCard Eletronic · REDE SHOP · AMERICAN EXPRESS · BANCO REAL ABN AMRO · Diners Club International

**Rua Mariano Sendra dos Santos, s/nº Qd. 05, Lj. 02**
**Shopping Center Caxias - Cep. 25010-080 - D. Caxias - RJ**